

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI VIDEO
PEMBELAJARAN PADA APLIKASI CANVA DIPADUKAN DENGAN
METODE BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL IV ANTANG KECAMATAN MANGGALA
KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*

Oleh

Rosmini

NIM 105451106417

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
2021**

11/02/2022

1 cap
Smb Alumna

R/0061/PAUD/22a
ROS
m'



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Rosmini**, NIM: **105451106417**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 121 Tahun 1443 H / 2022 M, Pada Tanggal 19 Jumaidil Akhir 1443 H / 22 Januari 2022 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Selasa Tanggal 25 Januari 2022 M.

19 Jumaidil Akhir 1443 H
 22 Januari 2022 M

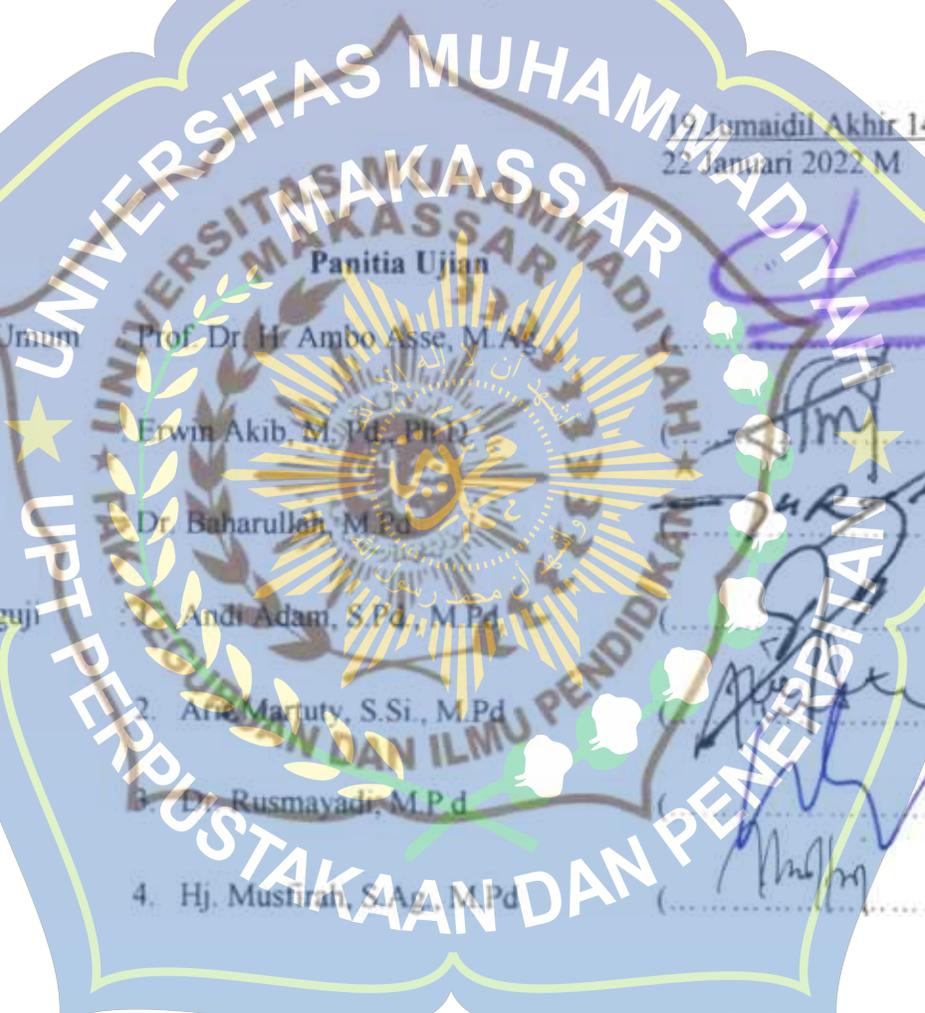
Panitia Ujian

- | | | |
|------------------|------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum | Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag | (.....) |
| 2. Ketua | Erwin Akib, M.Pd., Ph.D | (.....) |
| 3. Sekretaris | Dr. Baharullah, M.Pd | (.....) |
| 4. Dosen Penguji | 1. Andi Adam, S.Pd., M.Pd | (.....) |
| | 2. Arie Martuty, S.Si., M.Pd | (.....) |
| | 3. Dr. Rusmayadi, M.P.d | (.....) |
| | 4. Hj. Mustirah, S.Ag., M.Pd | (.....) |

Disahkan Oleh,

Dekan FKIP-Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
 NBM : 860 934





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak melalui Video Pembelajaran pada Aplikasi Canva Dipadukan dengan metode bermain pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang Kecamatan Manggala Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : ROSMINI
NIM : 105451106417
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Januari 2022

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
 NBM. 951830

Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd
 NIDN. 0917058705

Mengetahui

Dekan FKIP
 Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru PAUD

Erwin Abdo, M.Pd., Ph.D
 NBM : 860-934

Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
 NBM : 951 830





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Rosmini

NIM : 105451106417

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui media poster
canya dipadukan metode bermain pada anak kelompok B di TK
Nusyiah Bustanul Ahfal IV Antong Kecamatan Manggala Kota
Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim
penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau
dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi
apabila pernyataan ini tidak benar

Makassar, 17 Januari 2022

Yang membuat pernyataan


Rosmini



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rosmini
NIM : 105451106417
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuahkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Januari 2022

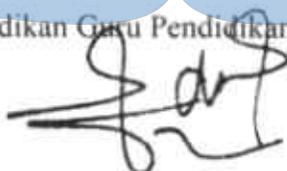
Yang Membuat Perjanjian


Rosmini

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Tasrif Akib S.Pd., M.Pd

NBM : 951 830



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Kerja keras ada dibalik mimpi yang besar. Ingat kerja keras itu dengan untaian doa pada Sang Pencipta karena tidak ada satu pun yang dapat terjadi kecuali atas kehendak dan ridhalNya”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tuaku yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi. Keluarga, rekan-rekan dan sahabat yang senantiasa membantu dengan penuh keikhlasan sehingga impian dan harapan bisa terwujud

ABSTRAK

Rosmini. 2021. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak melalui Video Pembelajaran pada Aplikasi Canva Dipadukan dengan Metode Bermain pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang Kecamatan Manggala Kota Makassar.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Pembimbing I Tasrif Akib dan pembimbing II Nur Alim Amri.

Masalah utama dalam penelitian adalah apakah video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang Kecamatan Manggala Kota Makassar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang Kecamatan Manggala Kota Makassar. Manfaat penelitian ini adalah sebagai bahan masukan dalam pengembangan pembelajaran di Paud khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) yang terdiri dari 2 siklus, siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dan siklus II sebanyak 2 kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 15 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I setelah dilakukan tindakan pada setiap pertemuan terlihat peningkatan yang tidak terlalu signifikan, penelitian terhadap 15 anak terdapat 11 anak dengan kriteria mulai berkembang (MB) dan 4 anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil rata-rata persentase pada siklus I diperoleh 44,6% dan setelah melakukan tindakan pada siklus II terdapat 3 anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan 12 anak dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) mengalami peningkatan hasil rata-rata persentase pada siklus II diperoleh 79,9%. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Kata kunci: Kemampuan berbicara, video pembelajaran aplikasi canva

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang tak terhingga kehadiran Allah SWT yang memiliki hamparan bumi nan luas dan langit beserta isinya, limpahan karuniaNya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “ **Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang Kecamatan Manggala Kota Makassar**” dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Sholawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Rasulullah SAW sang revolusioner sejati penunjuk jalan kebenaran dengan cahaya Islam.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum sempurna karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan. Penyusunan skripsi ini juga tidak sepenuhnya berjalan dengan lancar, beberapa kendala yang penulis dapatkan bisa dilalui berkat ikhtiar yang sungguh-sungguh dan semangat pantang menyerah serta iringan doa agar senantiasa dimudahkan dalam penyusunan skripsi ini sebagai tugas akhir memenuhi prasyarat memperoleh gelar sarjana pada program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ayahanda tercinta M. Natsir dan Ibunda tercinta Muniati yang telah memberikan semangat yang luar biasa, mendoakan dan memberi kasih sayang serta pendidikan terbaik.

Ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Bapak .Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan kebijakan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi, Bapak Erwin Akib, M.Pd, Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan kesempatan sehingga dapat menempuh pendidikan program S1 PG PAUD, Bapak

Tasrif Akib, S.Pd.,M.Pd selaku Ketua program pendidikan guru pendidikan anak usia dini dan juga selaku Dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi dan arahan sejak awal penyusunan proposal hingga penyelesaian skripsi. Bapak Nur Alim Amri, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah berkenan meluangkan waktu, pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi dan arahan kepada penulis sejak awal penyusunan proposal hingga penyelesaian skripsi. seluruh Dosen PG PAUD dalam lingkungan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang senantiasa memberikan bimbingan dan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat, staf pegawai yang turut membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini.

Ucapan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang yang telah memberi izin dan turut mendukung pelaksanaan penelitian dan anak-anak kelompok B yang dengan senang hati mengikuti kegiatan belajar melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain dan diiringi lagu anak, rekan-rekan dan sahabat di PG PAUD kelas 17 C yang saling memberikan dukungan, saran, kebersamaan, kekompakan dan kenangan selama menempuh pendidikan, suami dan anak-anakku tercinta yang telah memberikan dukungan yang luar biasa, serta seluruh keluarga yang turut membantu, memberikan masukan dan mendukung penyelesaian skripsi ini.

Penulis berharap dengan segala kerendahan hati semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembaca dan sebagai bahan masukan bagi pengembangan pembelajaran di taman kanak-kanak. Semoga dukungan dari semua pihak yang telah membantu mendapat balasan dari Allah SWT berupa pahala yang berlipat ganda.

Wassalamu alaikum warahmatullahi wabarokatuh

Makassar, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9

A. Kajian Teori	9
B. Kerangka Pikir	40
C. Hipotesis tindakan.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	44
C. Faktor yang diselidiki.....	44
D. Prosedur Penelitian.....	44
E. Instrumen Penelitian.....	47
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49
G. Teknik Analisis Data.....	49
H. Indikator Keberhasilan.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Deskripsi lokasi penelitian.....	51
B. Deskripsi Hasil penelitian.....	52
C. Pembahasan hasil penelitian.....	84
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi lembar observasi anak (checklist)	51
Tabel 3.2	Kisi-kisi lembar observasi guru	51
Tabel 3.3	Klasifikasi presentase	50
Tabel 4.1	Hasil observasi kemampuan berbicara anak kelompok B pada siklus I pertemuan 1	63
Tabel 4.2	Hasil observasi kemampuan berbicara anak kelompok B pada siklus I pertemuan 2	64
Tabel 4.3	Hasil observasi kemampuan berbicara anak kelompok B pada siklus I pertemuan 3	65
Tabel 4.4	Hasil rekapitulasi data peningkatan kemampuan berbicara anak melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain pada siklus I pertemuan 1,2 dan 3	66
Tabel 4.5	Persentase hasil observasi siklus I	67
Tabel 4.6	Hasil observasi kemampuan berbicara anak kelompok B pada Siklus II pertemuan 1	78
Tabel 4.7	Hasil observasi kemampuan berbicara anak kelompok B pada Siklus II pertemuan 2	79
Tabel 4.8	Hasil rekapitulasi data peningkatan kemampuan berbicara anak melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain pada siklus II pertemuan 1 dan 2	80
Tabel 4.9	Persentase hasil observasi siklus 2	81
Tabel 4.10	Hasil rekapitulasi data siklus I dan II	83

DAFTAR GAMBAR

A. Gambar 1. Bagan kerangka pikir	41
B. Gambar 2. Prosedur penelitian	47



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan taman kanak-kanak merupakan lembaga yang menyelenggarakan program pendidikan untuk anak usia dini (4-6 tahun) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Masa anak usia dini merupakan masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Masa sensitif anak berbeda-beda, seiring dengan layaknya pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, serta agama dan moral (Fatmasari, 2019:3).

Pendidikan anak usia dini dinyatakan dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 14 yaitu "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya".

Berdasarkan pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no. 137 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini tahun 2014 bahwa perkembangan

bahasa anak usia 5-6 tahun mencakup: (1) Memahami bahasa yang meliputi mengerti beberapa perintah secara bersamaan; mengulang kalimat yang lebih kompleks; memahami aturan dalam suatu permainan; senang dan menghargai bacaan (2) Mengungkapkan bahasa yang meliputi menjawab pertanyaan yang lebih kompleks; menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung; menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap; serta memilih lebih banyak kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain (3) Keaksaraan yang meliputi menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal; mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya; menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama; memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

Khonjah (2016:38) mengemukakan bahwa Anak usia dini mempunyai karakteristik yang berbeda, maka strategi pembelajarannya pun harus berbeda sesuai dengan karakteristik tersebut sehingga anak tidak merasa terbebani dan kehilangan masa kanak-kanaknya. Menurut Gardner setiap anak memiliki peluang untuk belajar dengan gaya masing-masing anak. Bila hal ini dipenuhi maka anak akan berkembang dengan sukses. Dalam bahasa ada empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pengembangan bahasa hendaknya memperhatikan empat keterampilan tersebut.

Menurut Jamaris (Sunaryanto, 2015:1), indikator perkembangan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata; lingkup kosa kata yang diucapkan oleh anak menyangkut rasa, bau, keindahan dan kecepatan; anak sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik; dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan.

Dhieni, dkk (2015:5.16) mengemukakan tentang berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi artikulasi, tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan pikiran, ide, maupun perasaan. Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang berkembang dan dipengaruhi oleh keterampilan menyimak. Berbicara dan menyimak adalah kegiatan komunikasi dua arah atau tatap muka yang dilakukan secara langsung. Kemampuan berbicara berkaitan dengan kosa kata yang diperoleh anak dari kegiatan menyimak dan membaca. Hal ini harus di stimulasi agar dapat berkembang secara optimal.

Hasil penelitian Loban, Hunt, dan Cazda (Sunaryanto, 2015:2) mengemukakan tentang karakteristik berbicara anak usia 5 dan 6 tahun sebagai berikut: suka berbicara dan umumnya berbicara kepada seseorang, tertarik menggunakan kata-kata baru dan luas, banyak bertanya, tata bahasa akurat dan beralasan, menggunakan bahasa yang sesuai, dapat mendefinisikan dengan bahasa yang sederhana, menggunakan bahasa dengan agresi, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, sangat aktif berbicara.

Berdasarkan observasi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang kelompok B bahwa pada anak usia 5-6 tahun terlihat dari beberapa anak yang berbicara memiliki artikulasi yang kurang jelas, kurang lancar dalam berbicara, terlihat juga beberapa anak kesulitan saat diminta menceritakan pengalamannya saat berada di suatu tempat, menceritakan kembali pembelajaran yang disampaikan oleh guru, ada anak yang terlihat pasif hanya diam mendengarkan.

Kemampuan berbicara yang masih rendah terlihat di dalam kelas terdapat 2 anak yang cenderung diam/pasif saat gurunya menjelaskan di depan kelas, ketika guru menanyakan sesuatu kepada semua anak, maka anak tersebut hanya diam saja, hal ini dikategorikan belum berkembang. Ada anak yang mau memberi jawaban singkat dan dikategorikan mulai berkembang. Beberapa anak mampu berbicara namun ada beberapa kata yang diucapkan dengan artikulasi yang kurang jelas dan ada juga yang terlihat kesulitan saat diminta menerangkan sesuatu ataupun menceritakan pengalamannya dikategorikan berkembang sesuai harapan.

Kemampuan berbicara anak belum berkembang secara optimal dan hal ini berdasarkan pengamatan peneliti saat melakukan observasi bahwa kegiatan belajar anak yaitu mendengarkan penjelasan dari guru kemudian menulis di buku tulis dan mengerjakan lembar kerja anak (LKA) sehingga anak kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang kesempatan bagi anak dalam menyampaikan ide, gagasan atau pendapatnya sendiri.

Berdasarkan hal tersebut peneliti berupaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain yang bersifat edukatif dengan menyesuaikan tema dan sub tema yang terangkum dalam RPPH, hal ini dimaksudkan agar anak lebih aktif dan bersemangat dalam menyimak dan berkomentar terhadap pembelajaran yang disajikan.

Video pembelajaran pada aplikasi canva merupakan media audio visual menarik yang dapat diterapkan oleh guru di PAUD dalam memotivasi belajar anak dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak. Media audio visual mempunyai hubungan dengan media grafis yang menyajikan pembelajaran dalam bentuk visual atau gambar yang disertai dengan rekaman audio sehingga merangsang anak untuk fokus atau berkonsentrasi untuk mendengarkan cerita.

Media audio visual yang paling sering digunakan adalah video, film, slide. Disajikan dalam bentuk gambar animasi, suara atau bunyi, huruf maupun angka, permainan warna dan sebagainya. Adapun jenis media audio visual yang akan digunakan oleh peneliti adalah berupa video yang akan diputar pada laptop agar anak dapat melihat isi cerita dalam video yang akan ditampilkan serta *sound system* agar anak dapat mendengar isi cerita dengan jelas video pembelajaran berisi suatu tayangan yang di dalamnya terdapat gambar-gambar sehingga anak dapat melihatnya dan mendengarnya secara langsung.

Video akan menambah dimensi baru dalam pembelajaran karena menyajikan gambar kepada anak di samping suara yang menyertainya. Video juga dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata sehingga anak merasa seperti berada di tempat yang sama dengan program yang ditayangkan dalam video. Oleh karena itu media audio visual dapat digunakan oleh guru maupun orang tua sebagai alat atau fasilitas penunjang perkembangan bahasa anak. Guru juga berperan aktif untuk menjadi contoh, motivator dan inspirator yang dapat mempengaruhi dalam perkembangan bahasa anak. Oleh karena itu video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain dan diiringi lagu anak diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka permasalahan pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a) Kemampuan berbicara anak kelompok B masih rendah terlihat dari beberapa anak dalam berbicara memiliki artikulasi yang kurang jelas, anak kurang lancar dalam berbicara, anak hanya diam dan pasif saat diminta menceritakan pengalaman atau menerangkan sesuatu.

- b) Penggunaan LKA saat pembelajaran kurang memberi kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pendapat, ide maupun gagasannya.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan masalah di atas maka peneliti bermaksud untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain dan diiringi lagu anak agar anak bersemangat dalam menyimak pembelajaran.

3. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang?"

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan metode bermain adalah :

1) Manfaat Teoritis

Bagi Akademis, penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dalam pengembangan belajar di PAUD.

2) Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik, meningkatkan keterampilan berbicara anak dalam berkomunikasi dengan orang lain.
- b. Bagi Guru, sebagai pembelajaran yang inovatif agar guru mampu meningkatkan kreativitasnya dalam mengelola pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain.
- c. Bagi peneliti, sebagai bahan referensi dalam penelitian, menambah pengalaman dan wawasan tentang video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain.
- d. Bagi pembaca, sebagai bahan masukan dan pengetahuan tentang video pembelajaran pada aplikasi canva dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Karakteristik Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Jamaris (Sunaryanto, 2015:8), karakteristik perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun sudah mampu mengucapkan lebih dari 2.500 kosa kata, lingkup kosa kata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus), anak usia 5-6 tahun sudah dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut. Percakapan yang dilakukan oleh anak 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang diliharnya.

Gunarti, dkk. (2017:7) menyatakan bahwa dengan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain, anak akan mendapatkan banyak sekali kosa kata sekaligus dapat juga mengekspresikan dirinya. Anak akan belajar bagaimana berpartisipasi dalam suatu percakapan dan menggunakan bahasanya untuk memecahkan masalah. Ketika anak belajar untuk menyimak dan berbicara, anak akan berlatih mengontrol dirinya dan lingkungannya, berhubungan secara efektif dengan orang lain, serta mendapatkan dan menyimpan lebih banyak informasi.

Menurut Piaget (Indrijati, dkk. 2015:56) bahasa baru tampil ketika anak sudah mencapai tahap perkembangan yang cukup maju. Pengalaman berbahasa anak tergantung pada tahap perkembangan kognitif saat itu. Disisi lain, bagi Vigotsky, bahasa berkembang dari interaksi sosial dengan orang lain. Awalnya, satu-satunya fungsi bahasa yaitu komunikasi. Bahasa dan pemikiran berkembang sendiri, tetapi selanjutnya anak mendalami bahasa dan belajar menggunakannya sebagai alat untuk membantu memecahkan masalah. Dalam tahap pra-operasional, ketika anak belajar menggunakan bahasa untuk menyelesaikan masalah, mereka berbicara lantang sembari menyelesaikan masalah. Sebaliknya, begitu menginjak tahap operasional konkrit, percakapan batiniah tidak terdengar lagi.

Bromley (dalam Dhieni, dkk. 2015:1:14) menyebutkan empat aspek perkembangan bahasa anak usia dini yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang relatif rumit dan bersifat semantik, sedangkan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan atau membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain. Anak menerima dan mengekspresikan bahasa dengan berbagai cara.

Musfiroh (2010:109) mengemukakan bahwa bahasa anak adalah sistem simbol lisan yang digunakan anak. Sistem simbol tersebut digunakan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain yang mengacu pada bahasa tertentu, seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, dan Bahasa Inggris. Sedangkan menurut Hurlock (1978:176) bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain.

Winataputra, dkk (2015:5) salah satu karakteristik intelegensi/ kecerdasan yang dikemukakan oleh Howard Gardner adalah intelegensi berbahasa (linguistik) yang mencakup kemampuan-kemampuan berpikir dengan kata-kata, seperti kemampuan untuk memahami dan merangkai kata dan kalimat baik lisan maupun tertulis. Anak dengan intelegensi/kecerdasan ini memiliki kepekaan terhadap makna dan susunan kata-kata dan mereka sering menggunakan perbendaharaan kata yang luas. Berikut ini karakteristik individu yang menunjukkan kemampuan dalam intelegensi berbahasa:

- a) Senang membaca buku atau apa saja, bercerita atau mendongeng
- b) Senang berkomunikasi, berbicara, berdialog, berdiskusi dan senang berbahasa asing
- c) Pandai menghubungkan atau merangkai kata-kata atau kalimat baik lisan maupun tertulis. Pandai menafsirkan kata-kata atau paragraph baik secara lisan maupun tertulis. Senang mendengarkan musik dan sebagainya dengan baik.

- d) Pandai mengingat dan menghafal
- e) Mudah mengungkapkan perasaan baik lisan maupun tulisan
- f) Humoris

Vigotsky (dalam Nurani, dkk. 2014:4.8) juga mengungkapkan bahwa bahasa memainkan peranan besar dalam perkembangan kognisi. Bahasa merupakan alat mental yang berfungsi sebagai mekanisme aktual untuk berpikir. Bahasa membuat pemikiran lebih abstrak, luwes dan terbebas dari rangsangan yang bersifat antara. Melalui bahasa, ingatan dan antisipasi ke masa depan dibawa kearah situasi baru. Ketika anak-anak menggunakan simbol dan konsep untuk berpikir, mereka tidak selamanya membutuhkan kehadiran objek-objek agar dapat berpikir tentang itu. Bahasa dapat menjadikan anak-anak berimajinasi, mengubah (memanipulasi), menciptakan gagasan-gagasan baru dan membagi gagasan-gagasan itu dengan anak lainnya.

Masitoh, dkk. (2015:2) mengemukakan bahwa sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, produk bahasa mereka juga meningkat dalam kuantitas, keluasan dan kerumitannya. Anak-anak secara bertahap berubah dari melakukan ekspresi menjadi melakukan ekspresi dengan berkomunikasi dan juga berubah dari komunikasi melalui gerakan menjadi ujaran. Anak prasekolah biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara seperti bertanya, berdialog dan menyanyi. Woolfolk (1995) selanjutnya mengemukakan bahwa anak

dapat belajar bahasa melalui *instructional conversation*, yaitu suatu situasi dimana anak belajar melalui interaksi dengan guru atau siswa lainnya. Di TK bercakap-cakap dapat dikategorikan sebagai *instructional conversation*. Belajar bahasa bagi anak akan lebih mudah apabila mereka memiliki lingkungan yang baik serta mendapat stimulasi yang tepat.

Menurut Susanto (2017:174) selama proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam pembelajaran keterampilan dasar bahasa anak usia dini maka guru hendaknya memperhatikan dan mengakomodir komponen-komponen literasi. Ketika anak usia dini belajar membaca, mereka menggunakan kosa kata yang diperoleh dari kegiatan menyimak, mendengarkan dan berbicara untuk memaknai kata-kata tertulis. Pada umumnya, kosa kata diperoleh dari percakapan dan pengalaman sehari-hari.

Anak usia 5 tahun memiliki kemampuan berbahasa dan komunikasi berupa menggunakan kalimat yang lebih kompleks dan lebih lengkap, mengenali kata dari berbagai lagu, mengingat baris puisi dan ekspresi dari orang lain, menggunakan isyarat wajah tertentu ketika menggoda teman, senang mengulang-ulang cerita, puisi, lagu dan memerankan suatu permainan (Musfiroh, dkk. 2016:11).

Berdasarkan beberapa paparan di atas maka peneliti berpendapat bahwa karakteristik berbahasa anak usia 5-6 tahun sudah memiliki kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis, lingkup kosa kata yang lebih luas dalam mengekspresikan dirinya karena memiliki *intelegensi linguistic* berupa kemampuan

berpikir dengan kata-kata yakni kemampuan memahami dan merangkai kata-kata sehingga anak sudah dapat berpartisipasi dalam sebuah percakapan.

2. Kemampuan berbicara anak

a. Pengertian berbicara

Mulyasa (2012:27) mengemukakan bahwa berbicara merupakan keterampilan mental motorik sebagai salah satu bagian dari keterampilan bahasa, yang tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental yakni kemampuan mengaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan. Sebelum anak cukup dapat mengendalikan mekanisme otot saraf untuk menimeulkan bunyi yang jelas, berbeda dan terkendali, ungkapan suara hanya merupakan bunyi artikulasi.

Berbicara pada dasarnya keterampilan seseorang untuk mengeluarkan ide, gagasan, ataupun pikirannya kepada orang lain melalui media bahasa lisan. Berbicara tidak sekedar menyampaikan pesan tetapi proses melahirkan pesan itu sendiri. Ide gagasan atau perikiran yang dikemukakan seseorang inilah yang kemudian yang membedakan berbicara dengan membaca. Ide bisa berasal dari pengamatan, pengalaman, dan imajinasi. Keterampilan yang harus diakui oleh anak didik adalah keterampilan berbicara yang menempati kedudukan penting karena merupakan ciri kemampuan komunikatif anak didik. Kemampuan berbicara tidak hanya penting dalam berbahasa saja tetapi sangatlah penting dalam kehidupan dan lainnya (Fatmasari, 2019:14).

Riska, S. dkk. (2020:71) mengemukakan bahwa kemampuan komunikatif anak-anak sendiri meliputi bahasa reseptif dan ekspresif, menurut McDevitt dan Ormord (2004) bahasa reseptif adalah kemampuan untuk memahami apa yang didengar dan dibaca seseorang yang melibatkan pemahaman bahasa. Bahasa ekspresif adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan secara efektif baik dalam bentuk lisan ataupun tulisan. Hal ini menjelaskan bahwa bahasa reseptif merupakan pemahaman anak mengenai kata-kata yang didengar melalui menyimak dan dilihat melalui membaca. Sedangkan bahasa ekspresif melibatkan kemampuan dalam memproduksi kata-kata melalui bunyi (berbicara) atau tulisan (menulis).

Dhieni, dkk. (2015:10.28) mengemukakan bahwa kemampuan berbicara merupakan suatu proses penggunaan bahasa ekspresif dalam membentuk arti. Kajian tentang perkembangan kemampuan berbicara pada anak tidak terlepas dari kenyataan adanya perbedaan kecepatan dalam berbicara, maupun kualitas dan kuantitas anak dalam menghasilkan bahasa. Ada dua tipe perkembangan kemampuan berbicara anak

- a. *Egocentric Speech*, terjadi ketika anak berusia 2-3 tahun, dimana anak berbicara kepada dirinya sendiri (monolog). Perkembangan berbicara anak dalam hal ini sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya.
- b. *Socialized Speech*, terjadi ketika anak berinteraksi dengan temannya ataupun lingkungannya. Hal ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan adaptasi sosial anak. Berknaan dengan hal tersebut, terdapat

lima bentuk socialized speech yaitu (1) saling tukar informasi untuk tujuan bersama; (2) penilaian terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain; (3) perintah, permintaan, ancaman; (4) pertanyaan; dan (5) jawaban.

Hurlock (Dhieni, dkk. 2015:5.19) mengemukakan dua kriteria untuk mengukur tingkat kemampuan berbicara anak, apakah anak berbicara secara benar atau hanya sekedar 'membeo' sebagai berikut :

- 1) Anak mengetahui arti kata yang digunakan dan mampu menghubungkannya dengan obyek yang diwakilinya.
- 2) Anak mampu melafalkan kata-kata yang dapat dipahami orang lain dengan mudah
- 3) Anak memahami kata-kata tersebut bukan karena telah sering mendengar atau menduga-duga.

Selanjutnya Dhieni, dkk (2015:5.18) mengemukakan ukuran kemampuan berbicara pada anak dapat dilihat dari aspek bahasa dan aspek non kebahasaan, yaitu:

- 1) Aspek kebahasaan
Ketepatan ucapan, penempatan tekanan, nada, sendi, durasi yang sesuai, pilihan kata, ketepatan sasaran pembicaraan.
- 2) Aspek non kebahasaan
Sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh, mimik, kesediaan menghargai pembicaraan, kenyaringan dan kelancaran berbicara, relevansi dengan topik tertentu.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti berpendapat bahwa kemampuan bahasa anak usia dini akan meningkat dalam hal kuantitas, keluasan dan kerumitannya sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Anak berekspresi dan berkomunikasi dan mengembangkan pemikiran melalui percakapan dengan orang di sekitarnya untuk melatih anak agar terampil dalam berbicara.

b. Tahap perkembangan kemampuan berbicara anak

Pateda dalam Sunaryanto (2015:21) menjelaskan tahapan perkembangan awal ujaran anak yaitu tahap penamaan, tahap telegrafis dan tahap transformasional. Tahap tersebut diuraikan sebagai berikut :

1) Tahap penamaan

Pada tahap ini anak mengasosiasikan bunyi-bunyi yang pernah didengarnya dengan benda, peristiwa, situasi, kegiatan dan sebagainya yang pernah dikenal melalui lingkungannya. Pada tahap ini anak baru mampu menggunakan kalimat terdiri atas satu kata atau frase. Kata-kata yang diujarkannya mengacu pada benda-benda yang ada disekelilingnya.

2). Tahap telegrafis

Pada tahap ini anak mampu menyampaikan pesan yang diinginkannya dalam bentuk urutan bunyi yang berwujud dua atau tiga kata. Anak menggunakan dua atau tiga kata untuk mengganti kalimat yang berisi maksud tertentu dan nada hubungannya dengan makna. Ujaran tersebut

sangat singkat dan padat. Oleh karena itu, ujaran anak sejenis ini disebut juga telegrafis. Anak yang termasuk tahap ini berumur 2 tahun.

3). Tahap transformasional

Pada tahap ini anak sudah mulai memberanikan diri untuk bertanya, menyuruh, menyanggah, dan menginformasikan sesuatu. Pada tahap ini anak sudah mulai berani mentransformasikan idenya kepada orang lain dalam bentuk kalimat yang beragam. Berbagai kegiatan anak aktivitasnya dikomunikasikan atau diujarkan melalui kalimat-kalimat. Yang termasuk pada tahap ini adalah anak berumur lima tahun.

Dhieni (2015:5,17) mengemukakan tentang tahap perkembangan berbicara anak secara umum. Perkembangan bahasa terbagi atas dua periode besar yaitu periode pralinguistik (0-1 tahun) dan linguistik (1-5 tahun) mulai periode linguistik inilah mulai hasrat anak mengucapkan kata-kata yang pertama, yang merupakan saat paling menakutkan bagi orang tua. Periode linguistic terbagi dalam tiga fase besar, yaitu:

1) Fase satu kata (holofrase)

Pada fase ini anak mempergunakan satu kata untuk menyatakan pikiran yang kompleks, baik yang berupa keinginan, perasaan atau temuannya tanpa perbedaan yang jelas. Misalnya kata duduk, bagi anak berarti "saya mau duduk", atau kursi tempat duduk, dapat juga berarti "mama sedang duduk".

2) Fase dua lebih dari satu kata

Fase dua kata muncul pada anak berusia 18 bulan. Pada periode ini bahasa yang digunakan oleh anak tidak lagi egosentris, diri dan untuk dirinya sendiri. Mulailah mengadakan komunikasi dengan orang lain secara lancar. Orang tua mulai melakukan tanya jawab dengan anak secara sederhana. Anak pun mulai dapat bercerita dengan kalimat-kalimatnya sendiri yang sederhana.

3) Fase ketiga adalah fase diferensiasi

Periode terakhir dari masa balita yang berlangsung antara usia dua setengah sampai lima tahun. Keterampilan anak dalam berbicara mulai lancar dan berkembang pesat. Anak telah mampu mempergunakan kata ganti orang "saya" untuk menyebut dirinya, mampu mempergunakan kata dalam bentuk jamak, awalan, akhiran, dan berkomunikasi lebih lancar lagi dengan lingkungan. Anak mulai dapat mengkritik, bertanya, menjawab, memerintah, memberitahu, dan bentuk-bentuk kalimat lain yang umum untuk satu pembicaraan orang dewasa.

Vygotsky dalam Dhieni, dkk. (2015:5) menjelaskan tiga tahap perkembangan bicara anak yang berhubungan erat dengan perkembangan berpikir anak yaitu tahap eksternal, egosentris dan internal.

- 1) Tahap eksternal terjadi ketika anak berbicara secara eksternal dimana sumber berpikir berasal dari luar diri anak. Sumber berpikir ini sebagian

berasal dari orang dewasa yang memberikan pengarahan, informasi dan melakukan tanya jawab anak, contohnya orang dewasa bertanya : " kamu sedang apa ?" anak menjawab: "sedang makan".

- 2) Tahap kedua adalah tahap egosentris dimana anak berbicara sesuai dengan jalan pikirannya dan pembicaraan orang dewasa bukan lagi menjadi persyaratan. Sebagai contoh: "ini nasi, ini piring, ini sendok".
- 3) Tahap ketiga adalah tahap berbicara internal dimana dalam proses berpikir, anak telah memiliki penghayatan sepenuhnya. Sebagai contoh: ketika anak akan menggambar sebuah biskuit, anak menggunakan pemikirannya sendiri "apa yang akan saya gambar?"

Berdasarkan tahapan-tahapan perkembangan berbicara anak di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak akan berkembang seiring bertambahnya usia dan berhubungan erat dengan perkembangan berpikir anak.

c. Manfaat kemampuan berbicara

Hurlock (1978:176) mengemukakan bahwa bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Tarigan (Suhartono, 2005:20) bahwa "Bicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan".

Menurut Elizabeth B. Hurlock (dalam Fatmasari, 2019:18) berbicara menunjukkan bahwa bicara memainkan peran penting dalam kehidupan anak, maka bahasa paling penting diantaranya. Selama masa kanak-kanak pada saat-saat yang berbeda, bicara melakukan fungsi yang berbeda dalam sosial dan pribadi anak.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa melalui berbicara anak dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya dengan menggunakan artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran, gagasan dan perasaannya.

d. Tujuan kemampuan berbicara

Tujuan berbicara adalah untuk berkomunikasi agar orang lain bisa memahami makna segala sesuatu yang ingin disampaikan supaya dalam penyampaian informasi lebih efektif. Selanjutnya Dhieni, dkk (2015:5.20) mengemukakan perkembangan berbicara anak bertujuan untuk menghasilkan bunyi verbal. Kemampuan mendengar dan membuat bunyi-bunyi verbal merupakan hal pokok untuk menghasilkan bicara. Kemampuan berbicara anak berkembang melalui pengucapan suku kata yang berbeda-beda dan diucapkan secara jelas. Lebih jauh lagi, kemampuan berbicara akan meningkat ketika anak dapat mengartikan ata-kata baru, menggabungkan kata-kata baru dan, memberikan pernyataan dan pertanyaan.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti berpendapat bahwa tujuan kemampuan berbicara adalah untuk menghasilkan bunyi verbal yang merupakan hal pokok dalam menghasilkan bicara untuk menyampaikan informasi berupa gagasan-

gagasan kepada pendengar, karena setiap kegiatan berbicara yang dilakukan selalu mempunyai maksud dan tujuan.

e. Indikator kemampuan berbicara

Menurut peraturan pemerintah pendidikan dan kebudayaan RI nomor 137 tahun 2013 terdapat tiga kategori dalam lingkup perkembangan bahasa anak yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Berdasarkan hal tersebut maka indikator kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Artikulasi; anak memiliki kemampuan berbicara yang jelas dan memiliki intonasi yang tepat
2. Kelancaran berbicara; anak mampu berkomunikasi menjawab lebih dari satu kalimat (5-6 kata atau lebih)
3. Struktur kalimat; anak menjawab pertanyaan sesuai struktur kalimat lengkap dan kalimat majemuk.

3. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Zaman, dkk. (2014:3,16) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak). Pesan yang ingin disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema/topik pembelajaran dengan tujuan agar terjadi proses belajar pada

diri anak. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan (integral) dari keseluruhan komponen pembelajaran di PAUD.

Zaman, dkk (2014:3.3) mengemukakan Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator (*communicator*) yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran (*message*) kepada penerima pesan (*receiver*) yaitu anak / peserta didik. Agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran.

Menurut Heinich, dkk. 1993 (Dalam Zaman, dkk. 2014:3.4), media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Mereka mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer dan instruktur. Pengertian lain dikemukakan oleh beberapa ahli, diantaranya media pembelajaran diartikan sebagai berikut :

- a. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1977).
- b. Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran, seperti buku, film, video, slide (Briggs, 1977).

e. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).

Setelah mencermati beberapa pengertian di atas, ternyata yang disebut dengan media pembelajaran itu selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Unsur pesan (*software*) adalah informasi atau bahan ajar dalam tema/topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari anak. Sedangkan unsur perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan tersebut. beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran akan lebih berhasil jika anak turut aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini mengandung pengertian perlunya berbagai fasilitas belajar, termasuk media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh *British Audio-Visual Association* menghasilkan temuan bahwa rata-rata jumlah informasi yang diperoleh seseorang melalui indra menunjukkan komposisi sebagai berikut :

- 75 % melalui indra penglihatan (*visual*)
- 13 % melalui indra pendengaran (*auditori*)
- 6 % melalui indra sentuhan atau perabaan
- 6 % melalui indra penciuman atau lidah.

Dari hasil temuan tersebut kita dapat menarik kesimpulan bahwa pengetahuan yang diterima melalui indra penglihatan dan pendengaran (*Audio*

visual) paling banyak mengendap dalam ingatan seseorang. Jika hal tersebut dikaitkan dengan pembelajaran, sebaiknya penyampaian pesan pembelajaran diberikan baik melalui penglihatan dan pendengaran sekaligus, bahkan bila memungkinkan berikan juga rangsangan melalui indra-indra lainnya.

b. Nilai dan manfaat media pembelajaran

Menurut Zaman, dkk. (2014:3) Media pembelajaran juga memiliki nilai dan manfaat yang sangat besar dalam mengoptimalkan proses belajar anak PAUD sehingga media pembelajaran harus dijadikan bagian integral dengan komponen-komponen pembelajaran. Adapun nilai dan manfaat media pembelajaran yaitu :

1. Membuat konkret-konsep-konsep yang abstrak
Konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak paud bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran misalnya, untuk menjelaskan system peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin dan sebagainya.
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar Guru menjelaskan dengan menggunakan gambar tentang tema binatang buas seperti harimau, beruang, gajah, jerapah atau bahkan hewan-hewan yang sudah punah, seperti dinosaurus.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar dan terlalu kecil

Melalui media, guru dapat menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi dan sebagainya di depan kelas atau

menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk.

4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat

Dengan menggunakan media film (*slow motion*) guru bisa memperlihatkan lintasan peluru, melesatnya anak panah. Demikian juga gerakan yang terlalu lambat seperti tumbuhan berkecambah, mekarnya bunga mawar menjadi dapat dinikmati dalam waktu singkat.

Media pembelajaran yang hanya terbatas pada buku dan hal konvensional lainnya memungkinkan anak bosan dan enggan untuk belajar sehingga mereka kesulitan dalam menyerap pelajaran. Maka dari itu sangat penting bagi guru memberikan pembelajaran dengan materi yang lebih menarik.

4. Media audio visual

a. Pengertian media audio visual

Razuba (2019:24) mengemukakan bahwa teknologi audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Media audio visual merupakan perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang menonton.

Menurut Munir (2016:38) Pemanfaatan teknologi dalam sistem pembelajaran menimbulkan pembelajaran berbasis elektronik sebagai hasil teknologi. Salah satu aplikasi adalah teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran

berbasis teknologi informasi dan komunikasi ini yang telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau tradisional menjadi pola bermedia. Pada pola pembelajaran bermedia, pembelajar dapat memilih materi pelajaran berdasarkan minatnya sendiri, sehingga belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan, penuh motivasi, semangat, menarik perhatian dan sebagainya.

Teknologi merupakan solusi tepat bagi masalah pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan memberikan kontribusi untuk percepatan pemerataan kesempatan belajar dan peningkatan mutu pendidikan dengan cara menyediakan informasi selengkap mungkin yang mudah tersimpan dalam otak, yang sulit diatasi dengan cara-cara konvensional. Selain meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan cara meningkatkan tingkat pengetahuan dan pemahaman melalui pengembangan dan pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Mengembangkan bahasa tidak akan berhasil bila guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang bisa diteladani oleh siswa berupa penampilan dan penyampaian bahasa yang baik oleh guru dan media audio visual seperti laptop/computer, proyektor dan televisi yang disajikan dalam bentuk gambar, animasi, video, suara bunyi dan permainan warna yang menarik bagi siswa.

b. Langkah-langkah penggunaan media audio visual

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual adalah :

- 1) Mempersiapkan diri

- 2) Membangkitkan kesiapan siswa
- 3) Mendengarkan materi audio visual
- 4) Diskusi (membalas) materi program audio visual
- 5) Menindaklanjuti program

c. Kegunaan media audio visual

Adapun kegunaan dari media audio visual adalah :

- a) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak didik, perbedaan pengalaman anak yang berbeda ditentukan oleh faktor keluarga dan masyarakat. Perbedaan itu tidak mudah diatasi apabila di dalam pengajaran guru hanya menggunakan bahasa verbal sebab anak didik sulit dibawa ke obyek pelajaran. Dengan menghadirkan media audio visual di kelas, maka semua anak didik dapat menikmatinya.
- b) Melampaui batasan ruang dan waktu
Bantuan media audio visual bisa menampilkan obyek yang di kelas misalnya obyek yang terlalu besar seperti gunung; obyek yang terlalu kecil seperti bakteri, semut. Gerakan yang terlalu lambat dan cepat misalnya pergerakan amoeba, pergerakan tanaman berkecambah atau pergerakan awan.
- c) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungannya. Misalnya guru menjelaskan tentang gunung

meletus dengan bahasa verbal maka kontak langsung antara anak dengan obyek akan sulit sehingga diperlukan media audio visual untuk menghadirkan situasi nyata dan menimbulkan kesan mendalam pada diri siswa serta mampu meningkatkan kecerdasan dan mengubah sikap pasif menjadi aktif (Razuba, 2019:32).

d. Manfaat media audio visual

Menurut Kemp & Dayton dalam Razuba (2019:33) manfaat media audio visual adalah :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih fokus
- 2) Pembelajaran akan menjadi lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Sikap positif anak terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- 7) Peran guru berubah kearah yang positif

e. Fungsi media audio visual

Menurut Levied dan Lentz mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran khususnya media audio visual yaitu :

- 1) Fungsi atensi untuk menarik minat perhatian anak untuk focus pada isi pembelajaran

- 2) Fungsi afektif dapat dilihat pada ketertarikan atau semangat anak dalam belajar dan mengenal huruf, bentuk, warna dan nama sesuai pada teks bergambar atau pada film yang berbentuk audio visual
- 3) Fungsi kognitif dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa media audio visual dapat menstimulasi anak khususnya di dalam pencapaian pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan-pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat memberikan peningkatan untuk memahami pembelajaran dan membantu anak yang lemah dalam membaca (Razuba, 2019:34).

5. Canva

a. Pengertian canva

Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang memudahkan penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik hingga presentasi. Canva yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Konten audio visual ini adalah bagian penting yang menjadikan presentasi menjadi lebih menarik. Untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif adalah aplikasi canva. Aplikasi canva bersifat gratis dan

berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran (Rahmatullah, dkk. 2020:319).

Rahmatullah, dkk. (2020:320) menjelaskan bahwa di canva ini, tersedia banyak template yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, dokumen A4, 320 instagram, pos, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, photo collage, kartu bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen surat US, mobile first presentation, planner, program, ebook cover dan storyboard.

a. Cara membuat desain canva

Adapun cara menggunakan aplikasi ini meliputi: membuat akun Canva, membuat desain dan memilih background, mengedit background, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain.

b. Keunggulan canva

Beberapa keunggulan canva untuk pendidikan diantaranya:

1) Mengajarkan wirausaha

Beberapa keunggulan canva untuk pendidikan diantaranya adalah platform yang mengajarkan banyak hal. Terutama bagi mereka yang ingin mengembangkan bisnis sendiri. Dengan mempelajari desain grafis dengan mudah, maka mereka bisa mendapatkan belajar dan mengembangkan ide

baru. Mereka bisa saling berbagi ide kreatif dan berkolaborasi dengan siswa lain yang dimasa depan mungkin akan menjadi partner bisnis.

2) Membangun literasi visual

Desain kini menjadi sebuah skill yang sangat diperlukan, terutama di era serba digital. Semua konten di dalam dunia digital memerlukan desain yang menarik agar semakin banyak sampai ke banyak orang. Misalnya, media sosial yang tentunya banyak digunakan oleh siswa. Karenanya, dengan memiliki canva untuk pendidikan, siswa bisa belajar tentang desain grafis dengan mudah. Memahami tata letak, pemilihan warna, penggunaan font sampai memaksimalkan bentuk dalam desain untuk banyak kebutuhan.

3) Menciptakan kolaborasi di kelas

Bekerja sama dengan teman sekelas adalah sebuah hal yang bisa dilakukan dengan canva untuk pendidikan. Media pembelajaran ini bisa sangat efektif untuk meningkatkan kolaborasi antar siswa sehingga melatih kemampuan mereka untuk bekerja sama dan saling bertukar pikiran (indonews.id)

Canva untuk pendidikan adalah fitur tambahan untuk pembelajaran dari canva yang interaktif, pembelajaran menyeluruh dan proses pembelajaran yang bisa dilakukan secara virtual dan juga bisa disajikan dalam pembelajaran di kelas sehingga memperkuat kreatifitas kelas. Gambar yang tersedia untuk pengguna canva sangat lengkap dan komplit, yang berarti setiap project yang dibuat di canva bisa sangat

original dan *representative* dan juga sangat mudah untuk dibuat. Lengkap mulai dari website hingga poster bisa disesuaikan menggunakan template (www.canva.com).

6. Metode bermain bagi anak taman kanak-kanak

a. Pengertian metode bermain

Menurut Moeslichatoen (2004:7) metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Dalam memilih suatu metode yang akan dipergunakan dalam program kegiatan anak di taman kanak-kanak guru perlu mempunyai alasan yang kuat dan faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut, seperti: karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar, yang dimaksud dengan karakteristik tujuan adalah pengembangan emosi, pengembangan motorik, dan pengembangan nilai serta pengembangan sikap dan nilai.

Selanjutnya Moeslichatoen (2004:31-65) Bermain juga merupakan tuntunan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Beberapa fungsi bermain yaitu :

- a) Mempertahankan keseimbangan. kegiatan bermain dapat membantu penyaluran kelebihan tenaga. Setelah melakukan kegiatan bermain anak memperoleh keseimbangan antara kegiatan dengan menggunakan kekuatan

tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenangan. Bermain juga memberikan dorongan emosi secara aman, misalnya melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima dalam kehidupan nyata.

b) Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada penghayatan terhadap peristiwa-peristiwa yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari, hal ini berguna untuk menumbuhkan kebiasaan pada anak.

e) Mengantisipasi peran yang akan dijalani dimasa yang akan datang merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak.

d) Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari. Anak Tk merupakan anak yang sedang tumbuh, dengan demikian anak selalu menggunakan kekuatan tubuhnya, hal ini sejalan dengan pertumbuhan gerakannya. Bukan hanya keterampilan gerak yang dimantapkan tetapi juga interaksi sosial.

e) Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah

Anak dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana untuk memecahkan persoalan intelektualnya, dengan bermain anak dapat menyalurkan rasa ingin tahunya.

f) Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain

Melalui kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bergaulnya seperti bagaimana menghindari pertentangan dengan teman, tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, mengkomunikasikan keinginan dan bagaimana caranya mengungkapkan perasaan serta kebutuhannya.

b. Tujuan bermain

Kemampuan berbahasa yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain bertujuan untuk:

1) Menguasai bahasa reseptif

Mendengar dan memahami apa yang didengar seperti memahami perintah, menjawab pertanyaan, mengikuti urusan peristiwa

2) Menguasai bahasa ekspresif yang meliputi menguasai kata-kata baru

Berkomunikasi secara verbal dengan orang lain; berbicara sendiri atau berbicara kepada orang lain

3) Keasyikan menggunakan bahasa

Bahan dan peralatan yang dapat digunakan dalam kaitan pengembangan keterampilan bahasa reseptif adalah segala sesuatu yang dapat mengembangkan gambaran mental tentang apa yang didengar seperti suara angin, suara mobil, dan sebagainya.

c. Bahan dan peralatan bermain

Bahan dan peralatan yang dapat dipergunakan dalam kaitan pengembangan keterampilan bahasa ekspresif meliputi benda-benda yang ada disekitar anak dengan cara menyebutkan nama-nama benda tersebut (kata benda); dengan menyebutkan perilaku orang seperti berjalan, berlari, meloncat (kata kerja) dan dengan kata-kata yang menyatakan perasaan seseorang seperti senang, susah, bahagia (kata sifat, kata keadaan).

Bahan dan peralatan yang dapat dipergunakan dalam kaitan penguasaan cara berkomunikasi dengan orang lain dilaksanakan melalui kegiatan bermain drama, misalnya makan di rumah makan. Meningkatkan keasyikan anak berbahasa dapat dilaksanakan melalui kegiatan berdiskusi, mengajukan pertanyaan, mendengarkan cerita dan puisi. Bahan-bahan yang dapat digunakan dalam kegiatan ini adalah lagu-lagu, buku cerita, bermacam bunyi, suara, peralatan rumah tangga, bermacam pakaian, toko, rumah makan, kantor, gudang, kantor pos, dan sebagainya.

d. Rancangan kegiatan bermain

Rancangan kegiatan bermain meliputi menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain; menentukan macam kegiatan bermain; menentukan tempat dan ruang bermain; menentukan bahan dan peralatan bermain; menentukan urutan langkah bermain.

Untuk pengembangan kemampuan bahasa anak dengan menggunakan metode yang dapat meningkatkan perkembangan berbicara, mendengar, membaca,

dan menulis. Guru memberi kesempatan anak memperoleh pengalaman yang luas dalam mendengarkan dan berbicara.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa dengan bermain dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak, kemudian dengan bermain anak dapat menyalurkan rasa ingin tahunya dan memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bergaulnya sehingga kemampuan berbicara anak juga terlatih karena sering berkomunikasi dengan teman bermainnya.

7. Hasil penelitian yang relevan

Dari pengamatan terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan kemampuan berbicara anak yaitu:

Penelitian yang pertama yang ditulis oleh Windriantari Saputri program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini jurusan pendidikan prasekolah dan sekolah dasar Fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul peningkatan kemampuan berbicara melalui media gambar pada anak kelompok A di TK Bener Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan bagaimana proses peningkatan kemampuan berbicara anak usia dini melalui media gambar pada anak kelompok A di TK Bener Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil kemampuan berbicara anak saat pratindakan, diketahui bahwa rata-rata kemampuan berbicara anak (kelancaran berbicara, artikulasi yang jelas dan berbicara menggunakan kalimat yang lengkap) maka diperoleh data sebesar 65,60%.

Pertemuan pada siklus 1 terjadi peningkatan rata-rata kemampuan berbicara anak melalui media gambar pada akhir pertemuan siklus I diperoleh data 76,52%. Pada pertemuan di siklus 2 diketahui bahwa peningkatan yang terjadi sangat signifikan, terlihat dari sudah tidak ada lagi anak yang memenuhi kriteria tidak baik dari semua aspek yang dinilai. Rata-rata kemampuan berbicara anak melalui media gambar diperoleh sebesar 94,16%. Hal ini memperlihatkan bahwa hasil yang sudah dicapai telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan.

Penelitian kedua ditulis oleh Muhammad Sunaryanto, program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini jurusan pendidikan prasekolah dan sekolah dasar, fakultas ilmu pendidikan Universitas negeri Yogyakarta dengan judul upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun dengan media poster di TK ABA Wonotingal, Poncosari Srandakan Bantul, Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dengan menggunakan media poster pada anak kelompok B TK ABA Wonotingal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil kemampuan anak dalam berbicara pratindakan maka secara keseluruhan hanya 23,7%, presentase pada siklus I mencapai 46,7%. Jika dibandingkan dengan hasil presentase sebelum dan sesudah menunjukkan adanya perkembangan, artinya mengalami kenaikan sebesar 23%. Presentase pada siklus II tingkat pencapaiannya menunjukkan 75,56% anak mengalami peningkatan sesuai dengan indikator yang diinginkan. Perkembangan yang ditunjukkan dari sebelum tindakan ke siklus I dan

siklus II adalah sebelum tindakan sampai siklus I mengalami kenaikan 22,97% dan dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 28,89%.

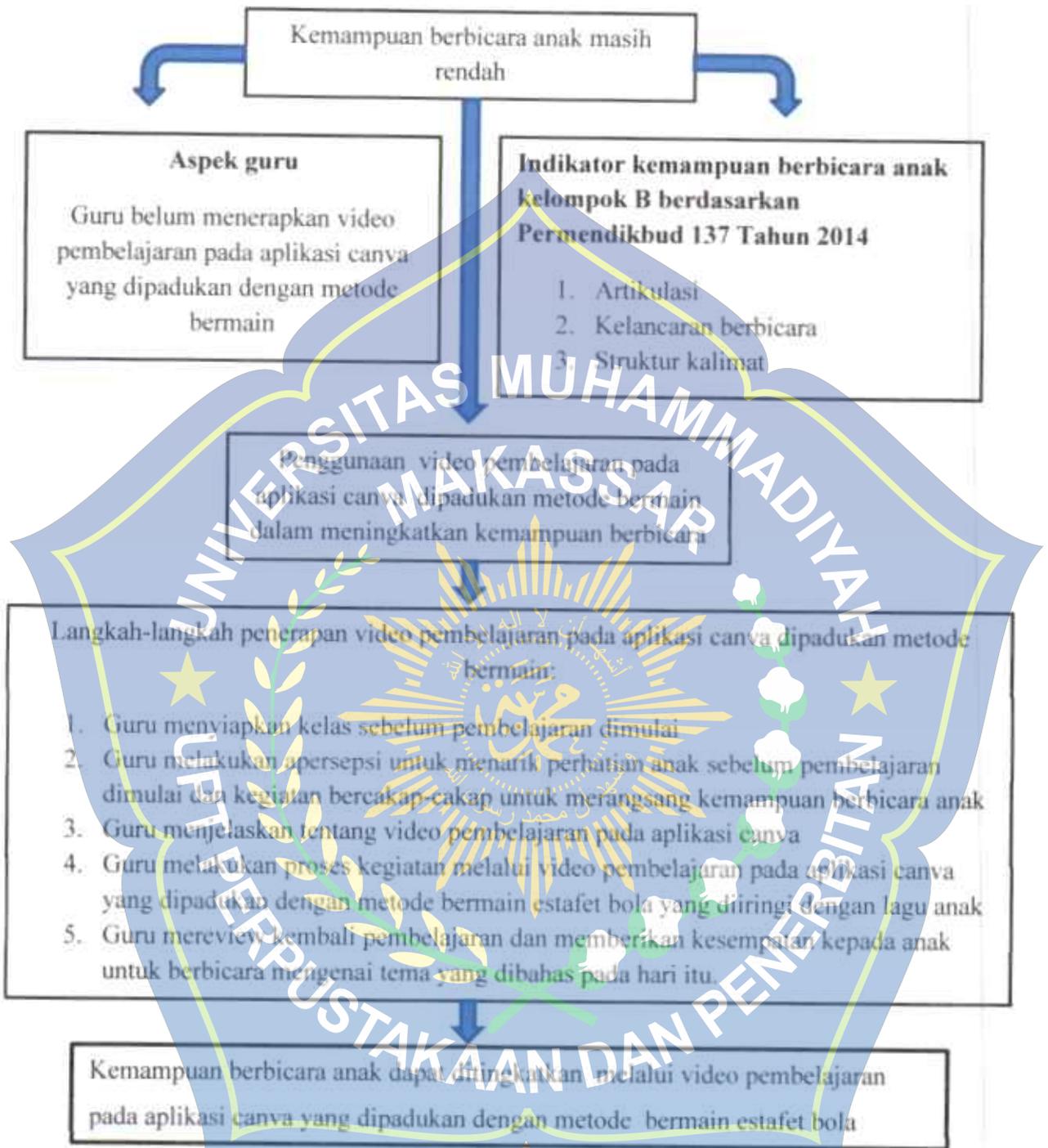
Penelitian yang ketiga ditulis oleh Lutfi Dwi Fatmasari jurusan pendidikan dasar islam program studi Paud Universitas Islam negeri Sunan Ampel Surabaya dengan judul peningkatan keterampilan berbicara melalui metode cerita bergambar pada anak AI di Taman kanak-kanak AI Ittihaad Bulusari Kecamatan Gempol. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara anak kelompok AI di TK AI Ittihaad Bulusari Kecamatan Gempol sebelum dan setelah adanya pemanfaatan media gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan anak dalam berbicara pada siklus I pertemuan I dan II ada peningkatan walaupun belum memenuhi standar kriteria ketuntasan yaitu 64,70% dari jumlah anak. Sedangkan pada siklus 2 pertemuan I dan II rata-rata hasil dari keterampilan berbicara anak didik memperoleh nilai 80 dan presentase nilai anak didik mencapai 82% ini sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang telah dicapainya.

Berdasarkan ketiga penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting pada anak usia dini karena kemampuan berbicara yang baik akan memudahkan anak berkomunikasi baik dengan teman sebayanya maupun dengan orang dewasa dan juga sebagai penunjang kesiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

B. Kerangka pikir

Perkembangan berbicara anak yang merupakan bentuk komunikasi secara lisan masih kurang diantaranya beberapa anak belum berani tampil berbicara di depan guru dan teman-temannya dan anak belum bisa mengembangkan kosa kata saat berbicara kemudian anak juga belum menggunakan artikulasi atau kata-kata yang jelas dan menggunakan kalimat lengkap kemudian guru belum terbiasa dalam menggunakan video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak.

Stimulasi untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak sedini mungkin yakni secara artikulasi, kelancaran berbicara dan struktur kalimat adalah melalui wahana penyalur pesan yaitu media pembelajaran, salah satunya adalah melalui pembelajaran inovatif menggunakan video pembelajaran pada aplikasi canva yang merupakan media pembelajaran audio visual agar penyajian isi tema semakin lengkap dan optimal dan didesain dengan nuansa yang sangat menarik berupa aneka gambar yang berwarna warni. Video pembelajaran disajikan pada aplikasi canva yang merupakan aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran menarik, melalui media audio visual ini anak belajar mengomentari apa yang dilihat dan didengar sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. Adapun bagan kerangka pikir dari penelitian ini adalah :



Gambar 1. Bagan kerangka pikir

Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain diterapkan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang Kecamatan Manggala Kota Makassar maka dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat dari tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian. Menurut Kunandar (2016:41) penelitian tindakan kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Diimplementasikan dengan baik, artinya pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan bernakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya.

Dalam penelitian tindakan kelas peneliti sebagai observer dan guru sebagai kolaborator untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak yang berorientasi pada penerapan tindakan untuk pemecahan masalah pada subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilannya setelah itu diberi tindakan lanjutan sebagai tindakan penyempurnaan sehingga diperoleh hasil yang lebih baik, maka peneliti

melakukan upaya tersebut melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain dan diiringi lagu anak.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan upaya untuk mencermati kegiatan belajar siswa dengan memberikan suatu tindakan yang sengaja dimunculkan dan diperoleh hasil yang lebih baik.

B. Lokasi dan subjek penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang kecamatan Manggala. Subyek penelitian adalah anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang Kecamatan Manggala sebanyak 15 anak. Laki-laki sebanyak 7 anak dan perempuan 8 anak.

C. Faktor yang diselidiki

Faktor yang diselidiki di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang adalah meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain estafet bola.

D. Prosedur penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin. Penelitian tindakan kelas yang direncanakan terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. PTK dilaksanakan melalui proses yang terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*) yang dilaksanakan dalam bentuk siklus dan setiap siklus terdapat 4 tahapan tersebut, mulai dari perencanaan

sampai refleksi agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh anak. Langkah-langkah dalam tahapan PTK adalah :

a. Perencanaan

Peneliti akan melakukan berkolaborasi dengan guru dalam membahas beberapa hal yaitu :

- 1) Mendiskusikan dengan guru kelompok B dalam menyusun rancangan dan tindakan pada siklus 1
- 2) Menentukan tema dan sub tema yakni tema binatang beserta sub temanya yang akan digunakan dalam penelitian dengan metode bermain menggunakan media poster canva
- 3) Menyusun rencana program pembelajaran harian (RPPH) yang berisi muatan materi yang akan disampaikan sesuai model pembelajaran.
- 4) Menyiapkan kelas yang akan digunakan dalam melaksanakan pembelajaran
- 5) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mengamati hasil belajar anak dalam kegiatan meningkatkan berbicara.
- 6) Menyiapkan video pembelajaran pada aplikasi canva dan merancang kegiatan bermain
- 7) Mempersiapkan media dokumentasi untuk merekam aktivitas anak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan yang meliputi deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario tindakan yang telah direncanakan dan prosedur tindakan yang akan diterapkan. Guru akan bertindak sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai pengamat jalannya proses pembelajaran.

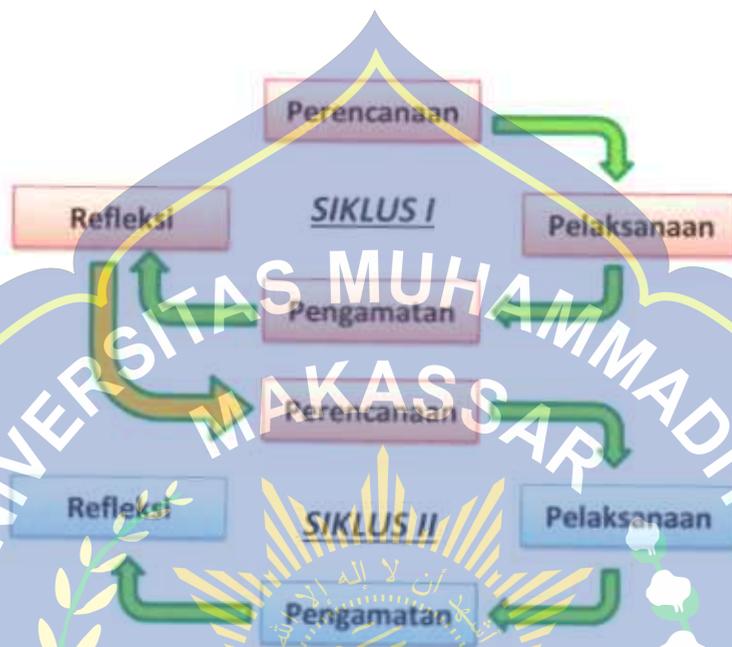
c. Pengamatan (observasi)

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan pedoman observasi berupa lembar instrumen untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara anak melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain dan diiringi lagu anak. Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas di kelas, yaitu suatu pengamatan langsung terhadap anak dengan mengamati kemampuan berbicara anak selama proses pembelajaran yang sesuai dengan RPPH, mendokumentasikan proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi meliputi analisis data yang diperoleh dan hasil yang diperoleh dipergunakan untuk melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran dan hasil yang ingin dicapai. Refleksi dilakukan untuk mengkaji apa yang telah atau belum terjadi, mengapa hal itu terjadi dan tindakan apa yang perlu dilakukan selanjutnya. Hasil refleksi digunakan

untuk melakukan perbaikan terhadap masalah yang muncul dan melakukan langkah tindakan pada siklus selanjutnya.



Gambar 2. Prosedur Penelitian

E. Instrumen penilaian

Instrumen penilaian yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan lembar observasi berupa catatan hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti sesuai dengan instrumen dan deskripsi keterampilan yang diharapkan dicapai oleh anak. Peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi sebelum membuat instrumen penilaian yang berguna sebagai acuan dalam membuat instrumen karena dapat menunjukkan kaitan antara variabel dengan sumber data.

Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar observasi anak (checklist)

Aspek yang diamati	Indikator	Kriteria
Kemampuan berbicara	Artikulasi	Anak berbicara tidak jelas
		Anak mampu berbicara meski ada beberapa kata yang kurang jelas
		Anak sudah bisa berbicara dengan jelas
		Kemampuan berbicara anak sudah jelas dan juga memiliki intonasi tepat
	Kelancaran berbicara	Anak belum lancar berbicara
		Anak lancar berbicara menggunakan 2-3 kata dengan bantuan
		Anak menjawab dengan satu kalimat (3-4 kata)
		Anak mampu berkomunikasi menjawab lebih dari satu kalimat (5-6 kata atau lebih)
	Struktur kalimat	Anak belum bisa menjawab pertanyaan
		Anak mau berbicara dengan memberi jawaban singkat
		Anak berbicara dengan struktur kalimat lengkap SPOK
		Kemampuan berbicara anak sudah sesuai struktur kalimat lengkap dan kalimat majemuk (SPOK-SPOK)

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru (Checklist)

No	Langkah-langkah kegiatan
1	Guru menyiapkan kelas sebelum memulai pembelajaran
2	Guru melakukan apersepsi untuk menarik perhatian anak sebelum pembelajaran dimulai
3	Guru melakukan kegiatan bercakap-cakap mengenai tema yang akan dibahas pada hari itu untuk merangsang kemampuan berbicara anak
4	Guru menjelaskan video pembelajaran pada aplikasi canva
5	Guru melakukan proses kegiatan melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain estafet bola dan diiringi lagu anak
6	Guru mereview kembali pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara mengenai tema yang dibahas hari itu

F. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah :

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan melihat kondisi fisik lingkungan sekolah yang meliputi sarana dan prasarana sekolah, perangkat pembelajaran, kurikulum yang digunakan, media pembelajaran, alat permainan indoor maupun outdoor serta hasil belajar siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode mencari dan menyimpan data yang berhubungan dengan penelitian yang meliputi perangkat pembelajaran, identitas sekolah, guru dan peserta didik dan sebagainya.

G. Teknik analisis data

Analisis data yang dilakukan sewaktu di lapangan untuk mengolah data informasi dalam menjawab pertanyaan penelitian dan data yang diperoleh berupa kata-kata dan dokumen dianalisis dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar anak terutama kemampuan berbicara melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain dan disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun rumus untuk menentukan presentase tingkat keberhasilan yakni jumlah

anak yang mampu mencapai indikator keberhasilan dibagi dengan jumlah seluruh anak yang diteliti dikalikan seratus persen, maka presentase dari tingkat keberhasilan dapat diketahui dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

P = Angka presentase

F = Frekuensi atau skor yang didapat anak

N = Jumlah seluruh anak

Sedangkan untuk mengetahui meningkatnya aktivitas anak, maka interpretasi aktivitas belajar anak dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Klasifikasi persentase

Klasifikasi	Persentase
BB (Belum berkembang)	0 – 25 %
MB (Mulai berkembang)	26 – 50 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51 – 75 %
BSB (Berkembang Sangat Baik)	76 – 100 %

H. Indikator keberhasilan

Pelaksanaan tindakan menuntut keberhasilan perubahan yang dialami anak oleh sebab itu perlu adanya acuan dalam mencapai kriteria keberhasilan tersebut yakni peserta didik mencapai kriteria sekurang-kurangnya 75 % dari 15 jumlah anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang, maka dari itu perlu tindakan selanjutnya agar kemampuan berbicara anak bisa tercapai dengan baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi lokasi penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang kecamatan Manggala Kota Makassar. Lembaga ini berada di daerah pemukiman warga yang cukup strategis, mudah dijangkau dan kendaraan tidak banyak yang melintas di jalan sehingga aman bagi anak berada di lingkungan sekolah. TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang berdiri pada tanggal 16 Oktober 1986 di bawah naungan yayasan Aisyiyah Cabang Manggala. Jumlah peserta didik yang dijadikan subjek penelitian pada anak kelompok B sebanyak 15 anak yang terdiri dari laki-laki 7 anak dan perempuan 8 anak. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang cukup memadai terdapat 1 ruang kantor, 1 ruang kelas, Mushollah dan dapur serta dilengkapi dengan permainan indoor dan outdoor. Kegiatan belajar mengajar dimulai hari senin sampai jumat dari jam 08.00 – 10.30 dengan tetap mematuhi protokol kesehatan karena masih dalam masa pandemi. Tenaga pendidik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang terdiri dari :

1. Kepala sekolah : Irwana, S.Pd
2. Guru : Sahriani, S.Pd

Nurhaedah, S.Pd

Herawati

B. Deskripsi Hasil penelitian

1. Deskripsi hasil penelitian siklus 1 peningkatan kemampuan berbicara anak melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan dengan metode bermain estafet bola

Pada siklus 1 dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari senin, 01 Nopember 2021, pertemuan kedua pada hari rabu 03 Nopember 2021 dan pertemuan ketiga Jumat 05 Nopember 2021. Meskipun masih masa pandemi kegiatan tatap muka (luring) sudah dilaksanakan disekolah dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Kegiatan pembelajaran mulai hari senin sampai jumat mulai dari jam 08.00 - 10.30. Tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I terdapat 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dengan deskripsi pelaksanaan sebagai berikut :

a. Tahap perencanaan

- 1) Menentukan tema, tema yang digunakan disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang yaitu tema "Binatang"
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bekerjasama dengan guru kelas ibu Nurhaedah, S.Pd. Langkah-langkah penyusunan RPPH yaitu menentukan identitas RPPH, menyusun materi pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, penilaian dan sumber belajar.

3) Menyiapkan media

Sebelum penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti menyiapkan media yang akan dipergunakan berupa video pembelajaran pada aplikasi canva di laptop, bola, dan serta perlengkapan pendukung lainnya.

4) Mempersiapkan Instrumen

Mempersiapkan instrumen berupa lembar observasi untuk mengamati kemampuan berbicara anak melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain dan diiringi lagu anak.

5) Catatan dan dokumentasi

Mempersiapkan catatan dan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran anak.

b. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari tiga pertemuan meliputi pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Tema yang digunakan adalah tema "Binatang". Deskripsi pelaksanaan setiap pertemuan sebagai berikut :

1) Siklus I pertemuan I

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin, 01 Nopember 2021 sebelum memasuki ruang kelas kegiatan rutin adalah baris berbaris di depan kelas sambil bernyanyi setelah itu anak memasuki mushollah untuk melakukan sholat dhuha berjamaah dilanjutkan dengan berdzikir dan berdoa untuk kedua orang tua serta doa

keselamatan di dunia dan di akhirat. Kemudian anak memasuki kelas masing-masing untuk belajar. Tema pada hari itu adalah tema binatang dan sub tema binatang kesayangan “kelinci”

a. Kegiatan awal

Pelaksanaan tindakan dilakukan pada saat kegiatan awal proses pembelajaran. Anak mengambil posisi duduk, Kegiatan awal mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, melafadzkan surah Al fatihah, dua kalimat syahadat beserta hadits. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kabar anak dan aktifitas apa saja yang dilakukan anak sebelum berangkat ke sekolah. Setelah itu guru meminta anak menyanyikan lagu tentang hewan sambil berdiri berhadapan dengan temannya (berpasangan) dan menggerakkan tubuhnya sesuai gerakan hewan yang disebutkan. Selanjutnya guru menulis di papan tulis nama hari, tanggal, bulan dan tahun pada hari itu dan mengajak anak menyebutkannya. Guru menyebutkan tema yang akan dipelajari yaitu tema binatang dan menjelaskan kepada anak bahwa hewan adalah ciptaan Allah SWT yang harus kita sayangi, kemudian meminta anak menirukan gerakan kelinci melompat.

b. Kegiatan inti

Guru meminta kepada anak menyebutkan hewan apa saja yang sering dilihat dalam keseharian anak serta hewan yang disukai oleh anak.

Selanjutnya guru memperlihatkan dan menjelaskan poster hewan kesayangan. Kegiatan selanjutnya pemberian tugas dengan memberikan lembar kerja kepada setiap anak berupa gambar salah satu hewan kesayangan yaitu gambar kelinci dan anak mewarnai gambar tersebut sesuai kreasinya sendiri, setelah selesai anak mengumpulkan hasil karyanya pada guru. Selanjutnya kegiatan melalui video pembelajaran pada canva yang dipadukan metode bermain estafet bola dan diiringi dengan lagu anak-anak. Kegiatan diawali dengan pemutaran video pembelajaran pada canva tentang hewan "kelinci" bagaimana ciri-cirinya, tempat hidupnya, makanannya dan lain sebagainya. Kemudian semua anak memperhatikan video yang ditampilkan dan terlihat hanya 2 anak yang aktif mengomentari video pembelajaran yang diputarkan seperti "kelincinya lueu" ada juga berkomentar "dia makan wortel" dan lain sebagainya. Kemudian anak diajak membaca tulisan secara bersama-sama. Setelah menyaksikan video tersebut kemudian dilanjutkan dengan bermain estafet bola, bola yang digunakan adalah bola kecil hanya 1 buah dan dipegang oleh anak yang pertama ditunjuk, saat lagu mulai diputarkan maka anak pertama yang memegang bola kemudian memberikan bola kepada anak yang berada di sampingnya, anak kedua pun begitu dan seterusnya. Anak yang memegang bola pada saat lagu berhenti maka anak tersebut yang akan menjawab pertanyaan yg

berhubungan dengan gambar kelinci pada video pembelajaran di aplikasi canva yang tertera pada layar laptop yang sudah disaksikan sebelumnya. Ada beberapa hanya diam saja ketika diberi pertanyaan dan ada juga yg hanya menjawab dengan singkat. Kegiatan ini akan membantu peningkatan kemampuan berbicara anak.

c. Istirahat

Guru menyebut nama anak satu persatu untuk mencuci tangan setelah itu anak membuka bekalnya masing-masing, kemudian guru membimbing anak membaca doa sebelum makan dan minum. Guru juga mengarahkan anak agar membuang sampah pada tempatnya, setelah selesai makan anak bersama-sama membaca doa sesudah makan dan dipersilahkan keluar bermain.

d. Kegiatan akhir

Guru mereview kembali pembelajaran pada hari itu dan anak-anak pun menyebut apa saja yg dipelajari pada hari itu kemudian guru menyampaikan tema pembelajaran untuk keesokan harinya. Pembelajaran ditutup dengan membaca surah Al Ashr dan mengucapkan salam.

**Tabel 4.1 Hasil observasi kemampuan berbicara anak kelompok B
pada siklus 1 pertemuan 1**

No	Nama Anak	Indikator Kemampuan berbicara												Skor	Presentase	Kriteria
		Artikulasi				Kelancaran berbicara				Struktur kalimat						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Siti Kirani	√					√				√			4	33,3	MB
2	Abd.Achmad	√				√					√			3	25,0	BB
3	NurAzizah.R		√				√				√			5	41,6	MB
4	Nurul Syahrah	√				√					√			3	25,0	BB
5	Prabu Al Hafiz		√				√				√			6	50,0	MB
6	Muh. Nahdan	√					√				√			4	33,3	MB
7	Yusra Arsyifa						√				√			5	41,6	MB
8	Yumna Arsyifa					√					√			3	25,0	BB
9	Pangeran Adriansyah	√				√					√			3	25,0	BB
10	Khanza		√				√				√			4	33,3	MB
11	Melani		√				√				√			7	58,3	BSH
12	Intan Shakita	√				√					√			3	25,0	BB
13	Abidzar	√				√					√			3	25,0	BB
14	Sofia					√					√			4	33,3	MB
15	Muhammad Ibrahim	√					√				√			3	25,0	BB

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada kemampuan berbicara menggunakan artikulasi yang jelas untuk memenuhi kriteria belum berkembang (BB) ada 9 anak, mulai berkembang (MB) ada 6 anak. Pada kelancaran berbicara untuk memenuhi kriteria (BB) ada 9 anak, mulai berkembang (MB) ada 5 anak dan berkembang sesuai harapan (BSH) ada 1

anak. sedangkan untuk kemampuan berbicara menggunakan struktur kalimat lengkap terdapat 13 anak untuk kriteria belum berkembang (BB), ada 2 anak mulai berkembang (MB).

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa masih banyak anak yang belum memenuhi kriteria baik dalam kemampuan berbicara terlihat dari catatan lapangan pada pertemuan pertama terlihat beberapa anak hanya diam saja dan kurang konsentrasi saat pembelajaran berlangsung, ada juga yang menjawab dengan artikulasi yang kurang jelas dan ada anak yang maunya hanya bermain di luar kelas.

2) Siklus 1 pertemuan 2

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 pertemuan kedua pada hari rabu 03 Nopember 2021. Tema yang digunakan tema binatang, subtema binatang kesayangan dan sub-sub tema yaitu. " ikan"

a. Kegiatan awal

Kegiatan pada siklus 1 pertemuan 2 diawali dengan mengucapkan salam, membaca surah Al fatihah, syahadat, surah Al Ikhlas dan hadits. Kemudian menyanyikan lagu "ikan berenang" sesuai tema pada hari itu kemudian anak berdiri menirukan gerakan ikan yang sedang berenang " belok kanan belok kiri, timbul tenggelam".

b. Kegiatan inti

Guru memperlihatkan poster ikan dan menjelaskan ciri-ciri, tempat hidup, cara berkembangbiak dan manfaat ikan. Selanjutnya pemberian tugas pada LKA yang terdapat beberapa gambar ikan dan namanya. Guru menjelaskan cara mengerjakan tugas tersebut yaitu dengan cara menarik garis antara huruf awal nama ikan dengan huruf abjad yang sama. Kemudian guru membagikan LKA kepada masing-masing anak dan mengerjakannya dengan di bimbing oleh guru. Kegiatan selanjutnya yaitu mengkolase gambar ikan. Guru memberikan contoh dengan menempelkan gambar ikan pada papan tulis kemudian mencontohkan cara menempel potongan kertas orngami pada gambar tersebut.

Selanjutnya pelaksanaan pembelajaran melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan permainan estafet bola dengan diiringi lagu anak, anak diputar video pembelajaran pada aplikasi canva tentang ikan, ciri-cirinya, tempat hidupnya dan manfaatnya serta pak nelayan yang sedang menangkap ikan. Pada saat melihat video tersebut anak mulai berkomentar, ada yang berkomentar "itu apanya ikan" ada juga yang berkomentar "ikannya berwarna merah", "aku suka ikan itu" dan sebagainya. Selanjutnya kegiatan melalui video pembelajaran pada canva dipadukan dengan metode bermain estafet bola dan diiringi lagu anak, berbeda dengan pertemuan pertama. Pada pertemuan pertama permainan estafet bola dilakukan dengan mengoper bola

kecil kepada teman yang berada di samping anak sedangkan pada pertemuan kedua, anak berbaris dan bola kecil diganti dengan bola besar kemudian diberikan kepada anak yang berada paling depan. Bola yang dipegang harus diberikan kepada teman yang berada di belakang dengan cara memutar badan tanpa memindahkan kaki. Pada saat lagu dihentikan maka anak yang memegang bola memperhatikan gambar dalam video pembelajaran yang tertera pada layar laptop dan menjawab pertanyaan terkait gambar yang ditampilkan pada video yang telah disajikan oleh anak mengenai hewan ikan. Beberapa anak masih terlihat ragu-ragu untuk menjawab dan ada juga yang hanya diam saja, masih ada juga anak berbicara tidak jelas.

c. Istirahat

Kegiatan pada saat istirahat seperti mencuci tangan, berdoa sebelum makan dan minum, membuka bekal yang dibawa dari rumah selanjutnya berdoa sesudah makan dan dilanjutkan bermain di luar kelas.

d. Kegiatan akhir

Guru mereview kembali pembelajaran hari itu tentang binatang kesayangan "ikan". Beberapa anak berkomentar tentang pembelajaran pada hari itu dan guru memberitahukan kegiatan pembelajaran untuk keesokan harinya.

kemampuan berbicara dengan struktur kalimat lengkap terdapat 9 anak belum berkembang (BB) dan 6 anak yang mulai berkembang (MB).

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa ada peningkatan dalam kemampuan berbicara anak melalui video pembelajaran pada aplikasi canva meskipun masih banyak anak yang memerlukan motivasi dan bimbingan dalam kegiatan berbicara dengan video pembelajaran pada aplikasi canva. Berdasarkan catatan di lapangan bahwa anak mulai tertarik mengikuti pembelajaran meskipun beberapa anak masih belum bersemangat dan kemampuan berbicaranya masih perlu bimbingan.

3) Siklus 1 pertemuan 3

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Jum'at, 05 Nopember 2021. Kegiatan di pagi hari adalah senam pagi dengan diiringi musik khusus untuk hari jumat. Anak mengikuti gerakan yang dicontohkan oleh guru. Setelah melakukan senam anak tetap berada di luar kelas untuk melanjutkan pembelajaran tentang hewan kesayangan "ayam".

a. Kegiatan awal

Langkah pertama seperti biasa anak mengambil posisi duduk rapi sambil duduk bersila beralas karpet karena anak belajar di luar ruangan kelas. Anak mengucapkan salam, berdoa dan melafadzkan hadits. Guru bercerita tentang salah satu hewan kesayangan yaitu ayam yang

merupakan tema pembelajaran pada hari itu. Anak terlihat begitu antusias setelah diperlihatkan gambar seekor ayam. Kemudian guru mengajak anak melakukan "tepek ayam".

b. Kegiatan inti

Guru memperlihatkan gambar seekor ayam dan anak terlihat senang dan antusias sehingga beberapa anak berkomentar, ada yang berkata "saya punya 2 ayam" yang lain juga berkomentar "ayam saya ada telurnya banyak sekali" dan lain sebagainya. Kemampuan berbicara anak sudah mulai meningkat namun belum meningkat secara signifikan. Anak sudah berani mengungkapkan pendapatnya. Selanjutnya guru mengajak anak bermain membuat bentuk ayam dan telurnya dari bahan plastisin. Guru terlebih dahulu memberikan contoh cara membuatnya kemudian anak membuat sesuai kreasinya sendiri dengan bantuan guru. Setelah selesai anak memperlihatkan hasil karyanya masing-masing. Kemudian guru mengajak anak kembali untuk belajar dengan menyaksikan video pembelajaran pada carya dipadukan metode bermain estafet bola yang diiringi dengan lagu tentang ayam. Kemudian kegiatan awal pemutaran video pembelajaran yang telah didesain sesuai tema pembelajaran tentang ayam, bagaimana cara memelihara ayam, cara membersihkan kandang ayam, manfaat ayam bagi kita, dan lain sebagainya. Anak terlihat bersemangat menonton video tersebut dan mulai berkomentar "ayam nya

punya telur”, “ saya suka makan ayam goreng” dan sebagainya. Kemudian guru membagi anak ke dalam 2 regu yang membentuk 2 barisan kemudian permainan estafet bola dimulai dengan memberikan bola pada anak yang berada paling depan (sama dengan permainan pada pertemuan 2) hanya pada pertemuan ketiga ini anak tidak hanya membalikkan badan ketika memberikan bola kepada teman di belakangnya tapi anak berjalan sambil begini dan memberikan bola kepada teman yang berada di belakangnya dan begitu seterusnya hingga anak terakhir, tapi pada saat lagu dihentikan maka anak yang memegang bola akan mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan berkaitan dengan gambar ayam yang tertera pada layar laptop. Beberapa anak sudah mulai berani mengungkapkan pendapatnya mengenai gambar yang diperlihatkan dan struktur kalimatnya pun sudah mulai bagus.

c. Istirahat

Setelah permainan selesai anak dipanggil satu persatu untuk mencuci tangan, lalu berdoa sebelum makan dan menikmati bekal yang dibawa dari rumah masing-masing, kemudian berdoa sesudah makan, merapikan tempat makan dan anak diarahkan untuk membuang sampah pada tempat sampah yang sudah disediakan dan anak tidak bermain lagi karena hari jumat jadwal pulang lebih cepat dari hari lainnya.

d. Kegiatan akhir

Anak duduk bersila ditempatnya masing-masing dan guru mereview kembali pelajaran, anakpun antusias berbicara menjawab pertanyaan dari guru mengenai pelajaran pada hari itu. Selanjutnya anak bersiap untuk pulang, sebelum pulang membaca surah Al Ashr, doa keluar rumah dan doa naik kendaraan.



Tabel 4.3 Hasil observasi kemampuan berbicara anak kelompok B
pada siklus 1 pertemuan 3

No	Nama Anak	Indikator Kemampuan berbicara												Skor	Presentase	Kriteria
		Artikulasi				Kelancaran berbicara				Struktur kalimat						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
	Siti Kirani			√				√				√		8	66,6	BSH
	Abd.Achmad			√				√				√		8	66,6	BSH
	NurAzizah.R			√				√				√		9	75,0	BSH
	Nurul syahrah	√												7	58,3	BSH
	Prabu Al Hafiz		√					√				√		9	75,0	BSH
	Muh. Nahdan											√		7	58,3	BSH
	Yusra Arsyifa							√				√		6	50,0	MB
	Yumna Arsyifa							√				√		6	50,0	MB
	Pangeran Adriansyah	√						√				√		5	41,6	MB
	Khanza							√				√		7	58,3	BSH
	Melani							√				√		9	75,0	BSH
	Intan Shakila							√				√		6	50,0	MB
	Abidzar							√				√		6	50,0	MB
	Sofia		√					√				√		7	58,3	BSH
	Muhammad Ibrahim							√				√		7	58,3	BSH

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh data kemampuan berbicara anak dengan artikulasi yang jelas terdapat 6 anak untuk kriteria mulai berkembang (MB) dan 9 anak berkembang sesuai harapan (BSH). Untuk kelancaran berbicara terdapat 9 anak mulai berkembang (MB) dan terdapat 6 anak berkembang sesuai harapan (BSH) sedangkan untuk kriteria struktur kalimat

lengkap terdapat 1 anak belum berkembang (BB), terdapat 11 anak mulai berkembang (MB) dan 3 anak berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa kemampuan berbicara anak mengalami peningkatan meskipun belum memenuhi kriteria berkembang sangat baik dan anak masih perlu bimbingan dan motivasi. Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak dilanjutkan pada siklus 2 agar kemampuan berbicara anak lebih optimal.

c. Tahap pengamatan

1. Observasi anak

Pada tahap observasi peneliti memperoleh data bagaimana aktivitas anak pada saat pembelajaran berlangsung dan mengamati kemampuan berbicara anak melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain dan diiringi dengan lagu anak. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi terhadap aktivitas anak untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak dilihat dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga pada siklus 1 dapat dijelaskan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.4 Rekapitulasi hasil observasi kemampuan berbicara anak kelompok B pada siklus I pertemuan I, II dan III

No	Nama anak	Pertemuan			Jumlah	Persentase	Kriteria
		I	II	III			
1	Siti kirani	4	7	8	19	52,8	BSH
2	Abd.Achmad	3	6	8	17	47,2	MB
3	Nur Azizah,R	5	6	9	20	55,6	BSH
4	Nurul Syahrani	3	6	7	16	44,4	MB
5	Prabu Al Hafiz	6	6	7	19	52,8	BSH
6	Muh. Nahdan	4	5	7	16	44,5	MB
7	Yusra Arsyifa	5	5	6	16	44,5	MB
8	Yumna Arsyifa	3	4	6	13	36,1	MB
9	Pangeran Adriansyah	3	4	5	12	33,3	MB
10	Khanza	4	4	7	15	41,6	MB
11	Melan	7	7	9	23	63,9	BSH
12	Intan Shakila	3	4	6	13	36,1	MB
13	Abidzar	3	7	6	12	33,3	MB
14	Sofia	4	4	7	15	41,6	MB
15	Muhammad Ibrahim	3	4	8	15	41,6	MB
Rata-rata kemampuan berbicara anak						44,6	MB

Berdasarkan tabel di atas pencapaian kemampuan berbicara anak setelah melakukan kegiatan melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain dan diiringi lagu anak pada anak kelompok B pada siklus I dapat digambarkan bahwa ada 11 anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang (MB) karena pada saat kegiatan berlangsung kriteria kemampuan berbicara masih terdapat banyak kekurangan. Sedangkan untuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 4 anak karena sudah mampu berbicara dengan baik sesuai dengan harapan. Rekapitulasi hasil observasi pada siklus I adalah :

Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil observasi siklus I

No	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Belum berkembang	-	0%
2	Mulai berkembang	11 anak	73,3 %
3	Berkembang sesuai harapan	4 anak	26,7 %
4	Berkembang sangat baik	-	0%

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi siklus I dapat diperoleh hasil bahwa anak yang memiliki kriteria mulai berkembang (MB) mencapai 73,3% sedangkan untuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) mencapai 26,7%. Jadi kesimpulan hasil kemampuan berbicara anak pada siklus I diperoleh rata-rata 44,6% dapat dikategorikan Mulai berkembang (MB).

b. Observasi guru

Observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap kegiatan guru pada setiap pertemuan menggunakan lembar observasi guru. Uraian penilaian observasi guru sebagai berikut

1. Guru menyiapkan kelas sebelum memulai pembelajaran
2. Guru melakukan apersepsi untuk menarik perhatian anak sebelum pembelajaran dimulai
3. Guru melakukan kegiatan bercakap-cakap mengenai tema yang akan dibahas pada hari itu untuk merangsang kemampuan berbicara anak
4. Guru menjelaskan video pembelajaran pada aplikasi canva
5. Guru melakukan proses kegiatan melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain dan diiringi lagu anak
6. Guru mereview kembali pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara mengenai tema yang dibahas pada hari itu.

d. Tahap refleksi siklus 1

Tahap refleksi merupakan tahap evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain estafet bola dan diiringi lagu anak belum sesuai dengan hasil yang diharapkan pada siklus 1, maka hasil refleksi tersebut dijadikan panduan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui video pembelajaran dipadukan dengan metode bermain estafet bola pada siklus 2. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa proses belajar melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan

dengan metode bermain estafet bola dan diiringi lagu anak bisa menstimulus anak dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Adapun kendala yang dihadapi pada pelaksanaan siklus I adalah :

- 1) Guru tidak memberi kesempatan kepada anak maju satu persatu ke depan untuk menunjuk gambar hewan yang disebutkan dan melatih keberanian anak untuk berbicara di depan umum.
- 2) Guru tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya hal yang kurang jelas pada saat proses pembelajaran
- 3) Anak kurang berkonsentrasi saat guru menerangkan pembelajaran karena media gambar yang ditampilkan kecil sehingga kurang maksimal.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menyusun kembali rencana kegiatan untuk siklus 2 agar hasil yang diharapkan lebih optimal maka rencana selanjutnya adalah melakukan perbaikan terhadap pelaksanaan siklus I yaitu memberi kesempatan kepada anak untuk tampil berbicara di depan kelas sehingga dapat melatih kemampuan berbicara agar lebih baik. Kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya hal yang ingin diketahuinya dan selanjutnya media yang ditampilkan lebih besar agar anak lebih menarik perhatian anak.

2. Deskripsi hasil penelitian siklus 2 peningkatan kemampuan berbicara anak melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain estafet bola

Pelaksanaan siklus 2 dilakukan untuk memperbaiki persentase yang dicapai pada siklus 1 yang belum optimal dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain estafet bola dan irringi lagu anak, dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, adapun tema yang digunakan adalah tema binatang. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin 15 Nopember 2021 dan pertemuan kedua pada hari rabu 17 Nopember 2021. Tahapan pelaksanaan tindakan pada siklus 2 meliputi 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Dengan deskripsi sebagai berikut :

a. Tahap perencanaan

- 1) Menentukan tema, tema yang digunakan disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang yaitu tema "Binatang"
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bekerjasama dengan guru kelas Ibu Nurhaedah, S.Pd. langkah-langkah penyusunan RPPH yaitu menentukan identitas RPPH, menyusun materi pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, penilaian dan sumber belajar.

3) Menyiapkan media

Sebelum penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti menyiapkan media yang akan dipergunakan berupa video pembelajaran di laptop, proyektor, dan perlengkapan pendukung lainnya.

4) Mempersiapkan instrumen berupa lembar observasi untuk mengamati kemampuan berbicara anak melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain estafet bola

5) Catatan dan dokumentasi

Mempersiapkan catatan dan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran anak

b. Tahap tindakan

1) Siklus II pertemuan I

Pelaksanaan tindakan pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari senin 15 Nopember 2021, seperti biasa sebelum memasuki ruangan kelas kegiatan rutin adalah baris berbaris di depan kelas sambil menyanyikan lagu setelah itu anak memasuki mushollah untuk melakukan sholat dhuha berjamaah dilanjutkan dengan berdzikir dan berdoa untuk kedua orang tua serta berdoa untuk keselamatan di dunia dan di akhirat. Kemudian anak memasuki kelas masing-masing untuk belajar. Tema pada hari itu adalah tema "Binatang" dan sub tema binatang serangga "kupu-kupu".

a) Kegiatan awal

Pelaksanaan tindakan dilakukan pada saat kegiatan awal pembelajaran. Anak mengambil posisi duduk rapi, kegiatan awal mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, melafadzkan surah Alfatihah, dua kalimat syahadat, surah-surah pendek beserta hadits. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kabar anak dan aktifitas apa saja yang dilakukan anak sebelum berangkat ke sekolah. Setelah itu guru meminta anak menyanyikan lagu " kupu-kupu yang lucu" dan menirakan gerakan kupu-kupu terbang. Kemudian seperti biasa guru menulis di papan tulis nama hari, tanggal, bulan dan tahun kemudian anak menyebutkan angka yang ditulis di papan tulis. Guru menyebut tema yang akan dipelajari yaitu tema binatang sub tema binatang serangga "kupu-kupu". Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang kupu-kupu sebagai salah satu hewan ciptaan Allah SWT yang bisa terbang kemana-mana dengan sayapnya, kupu-kupu memiliki warna yang indah dan hinggap di atas tanaman bunga.

b) Kegiatan inti

Guru memulai pembelajaran dengan mengajak anak melakukan tepuk kupu-kupu dan anakpun mengikuti dengan riang gembira kemudian guru memperlihatkan gambar seekor kupu-kupu dan menjelaskan ciri-cirinya, tempat hidupnya dan manfaat kupu-kupu. Kemudian guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang kupu-kupu yang sudah

dijelaskan sebelumnya. Selanjutnya guru meminta anak untuk mengacungkan tangan yang berani tampil berbicara di depan kelas, anak-anak pun antusias mengangkat tangan dan maju satu persatu memperhatikan gambar yang tertera pada layar laptop dan berbicara mengenai gambar yang dilihat. Setelah semua anak mendapat giliran tampil di depan kelas. Guru kemudian memperlihatkan gambar kupu-kupu pada selembar kertas putih dan memberikan penjelasan tugas apa saja yang harus dikerjakan anak pada kertas tersebut. Guru kemudian menempelkan di papan tulis kertas berwarna putih dengan gambar kupu-kupu yang sama tapi berukuran lebih besar dan menjelaskan cara mewarnai gambar kupu-kupu dengan cara finger painting menggunakan cat air atau cat poster. Setelah melihat contoh maka anakpun dibagikan lembar kerja dan pewarna masing-masing anak mendapat 3 warna kemudian mereka berkreasi mewarnai gambar kupu-kupu menggunakan jari. Setelah selesai anak diminta menjemur hasil karyanya supaya kering. Kegiatan selanjutnya adalah belajar melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain yang diiringi dengan lagu anak. Kegiatan diawali dengan pemutaran video pembelajaran yang didesain semenarik mungkin untuk menarik perhatian anak dimana pada siklus 2 ini dilakukan perbaikan dengan menampilkan video pada layar LCD agar gambar terlihat lebih besar dan jelas. Bola yang digunakan adalah bola besar dan ringan. Setelah menyaksikan video yang berkenaan dengan hewan kupu-kupu,

maka anakpun berkomentar dengan jelas “kupu-kupunya bisa terbang tinggi”. “kupu-kupunya berwarna warni, aku suka sekali” dan lain sebagainya., setelah menyaksikan video tersebut maka guru membagi anak ke dalam 2 kelompok yakni kelompok anak laki-laki dan kelompok anak perempuan, kemudian berpegangan membentuk 2 lingkaran besar kemudian diputarkan lagu “bermain dalam lingkaran” dan anakpun bergerak memutar dengan tetap pada posisi lingkaran kemudian anak ikut menyanyikan lagu dan menebak hewan apa yang disebutkan kemudian menirukan gaya berjalan hewan yang disebutkan dan lagu tersebut. Setelah itu anak duduk dalam posisi tetap membentuk lingkaran dan guru menjelaskan cara bermain, anak pertama yang diberi bola mulai mengoper bola kepada teman di sampingnya, anak kedua dan seterusnya. Jika lagu dihentikan maka anak yang memegang bola kemudian diberi pertanyaan terkait gambar kupu-kupu.

c). Kegiatan istirahat

Guru menyebut anak satu persatu untuk mencuci tangan setelah itu anak membuka bekalnya masing-masing, kemudian guru membimbing anak membaca doa sebelum makan. Setelah itu anak boleh menikmati makanannya dan guru mengingatkan agar sampahnya dibuang di tempat sampah. Setelah selesai makan, anak bersama-sama membaca doa sesudah makan dan dipersilahkan keluar bermain.

d) Kegiatan akhir

Guru mereview kembali pembelajaran pada hari itu dan anak-anak pun berlomba berbicara tentang kupu-kupu yang sudah dipelajari. Pembelajaran ditutup dengan surah Al Ashr, doa keluar rumah dan doa naik kendaraan dan mengucapkan salam.

Tabel 4.6 Hasil observasi kemampuan berbicara anak kelompok B pada siklus II pertemuan I

Nama Anak	Indikator Kemampuan berbicara												Skor	Presentase	Kriteria
	Artikulasi				Kelancaran berbicara				Struktur kalimat						
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
Siti Kirani			√				√				√		9	75,0	BSH
Abd. Achmad		√				√				√			8	66,6	BSH
Nur Azizah.R			√				√				√		9	75,0	BSH
Nurul syahrah			√				√				√		8	66,6	BSH
Prabu Al Hafiz			√				√				√		9	75,0	BSH
Muh. Nahdan							√				√		9	75,0	BSH
Yusra Arsyifa							√				√		8	66,6	BSH
Yumna Arsyifa			√				√				√		9	75,0	BSH
Pangeran Adriansyah	√										√		6	50,0	MB
Khanza		√					√				√		9	75,0	BSH
Melani		√							√		√		10	83,3	BSB
Intan Shakila		√					√				√		9	75,0	BSH
Abidzar		√					√				√		9	75,0	BSH
Sofia				√			√				√		10	83,3	BSB
Muhammad Ibrahim		√					√				√		9	75,0	BSH

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Pembelajaran yang menggunakan media video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain estafet bola dan diiringi lagu pada anak kelompok B TK Aisyiyah bustanul athfal IV Antang dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak, hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelum tindakan, pelaksanaan siklus I dan II. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan berbicara yang ditunjukkan dengan ketercapaian indikator keberhasilan yang mencapai 79,9%. Kemampuan anak meningkat secara bertahap dilihat dari hasil yang diperoleh pada setiap pertemuan siklus I yang mencapai 44,6% dan mengalami kenaikan sebesar 35,3% pada siklus II sehingga mencapai 79,9%.

Pada hasil penelitian disimpulkan bahwa melalui video pembelajaran pada aplikasi canva yang dipadukan dengan metode bermain dan diiringi lagu anak dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. Indikator pembelajaran yang digunakan adalah artikulasi, kelancaran berbicara dan struktur kalimat. Kegiatan pembelajaran pada siklus I dilakukan dengan memperkenalkan dan menjelaskan video pembelajaran pada aplikasi canva yang menampilkan gambar secara visual dan audio pada

laptop dan guru menjelaskan isi dan pesan dari video pembelajaran tersebut tersebut agar anak memahami pembelajaran yang diberikan. Selanjutnya pada siklus II dilakukan perbaikan terhadap masalah yang muncul pada siklus I seperti memberikan kesempatan kepada anak untuk tampil berbicara di depan kelas dan menampilkan video pembelajaran pada canva yang awalnya ditampilkan di laptop sehingga terlihat kecil maka tampilan gambar kemudian diubah menggunakan proyektor agar tampilan gambar lebih besar, hal ini dilakukan agar kemampuan berbicara anak meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai.

B. SARAN

1. Bagi sekolah

Bagi sekolah disarankan agar maksimal dalam memfasilitasi sarana pembelajaran anak agar lebih optimal dalam meningkatkan semua aspek perkembangan anak salah satunya dalam meningkatkan kemampuan berbahasa.

2. Bagi guru

Bagi guru diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan dengan video pembelajaran pada aplikasi canva sebagai metode pembelajaran yang inovatif agar kemampuan belajar anak lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara
- Badru Zaman & Asep Hery Hernawan. 2014. *Media dan Sumber Belajar Paud*. Tangerang Selatan : Penerbitan Universitas Terbuka
- Febrianty Razuba. 2019. *Penggunaan Media Audio Visual dalam mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Hurlock, E. (1978). *Perkembangan Anak, Jilid I*. (Alih Bahasa: Agus Dharma). Jakarta : Erlangga
- <https://www.canva.com> cara persiapan kelas jarak jauh dengan canva untuk pendidikan, diakses 24 juni 2021
- <https://www.canva.com/id-id/membuat-rencana-pelaksanaan-pembelajaran-anak/>. diakses 25 Juni 2021
- <http://koranbogor.com/berita/hukum/media-pembelajaran-kreatif-dengan-canva-untuk-mengajar-murid-di-rumah/>: diakses 24 juni 2021
- <https://indonews.id/mobile/artikel/28234/Menciptakan-Media-Pembelajaran-Menarik-Lewat-canva-untuk-Pendidikan>. Diakses 09 Agustus 2021
- Karwono & Heni, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok : PT. Rajagrafindo Persada
- Kemendiknas. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas. (Bandung : Citra Umbara, 2014)
- Kunandar. 2016. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Khotijah. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak Usia Dini*. Jurnal. (online). Elementary Vol. 2. (<http://e-journal.metrouniv.ac.id>, diakses 29 Juli 2021).

Lutfi Dwi Fatmasari. 2019. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Cerita Bergambar Pada Anak A1 di Taman Kanak-kanak Al-Ittihaad Bulusari Kecamatan Gempol*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Masitoh, dkk. 2015. *Strategi Pembelajaran TK*. Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka

Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Muhammad Sunaryanto. 2015. Skripsi. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun dengan Media Poster di TK ABA Wonotingal Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta*.

Nurbiana, Dhieni. dkk. 2015. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Penerbitan Universitas Terbuka

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Lingkup Perkembangan Bahasa

Riska, S., Zahrina, A. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Big book*. Jurnal AUDHI, (Online), Vol. 2, No. 2, (<https://jurnal.uai.ac.id>, diakses 12 Juli 2021).

Rahmatullah, Inanna, Andi Tenri Ampa. 2020. *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, (Online), Vol.

12, No. 2, (<https://eprints.unm.ac.id>, diakses 05 Agustus 2021)

Rusniah. 2017. *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita Pada Kelompok A di TK Malahayati Neuhen Tahun Ajaran 2015/2016*. Jurnal Pendidikan (Online), Vol. 3, No. 2, (<https://jurnal.ar-raniry.ac.id>, diakses 20 Juli 2021)

Suharsimi Arikunto. 2003. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Tadkiroatun Musfiroh & Sri Tatminingsih. 2016. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka.

Udin S. Winataputra, dkk. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka.

Winda, Gunarti, dkk. 2017. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2014. *Metode pengembangan kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN 1

Kisi-kisi instrumen penelitian

Hasil observasi penilaian peserta didik

Penilaian observasi guru

**Rencana pelaksanaan pembelajaran
harian (RPPH)**

Dokumentasi



Instrumen penilaian lembar observasi guru

Nama guru : Nurhaedah, S.Pd

Hari/tanggal : Senin, 15 Nopember 2021

No	Langkah-langkah Kegiatan	Tindakan		Ket
		Ya	Tidak	
1	Guru menyiapkan kelas sebelum memulai pembelajaran	√		
2	Guru melakukan apersepsi untuk menarik perhatian anak sebelum pembelajaran dimulai	√		
3	Guru melakukan kegiatan bercakap-cakap mengenai tema yang dibahas pada hari itu untuk merangsang kemampuan berbicara anak	√		
4	Guru menjelaskan video pembelajaran pada aplikasi canva	√		
5	Guru melakukan proses kegiatan melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dipadukan metode bermain estafet bola dan diiringi lagu anak	√		
6	Guru mereview kembali pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara mengenai tema yang dibahas	√		

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL IV ANTANG**

Semester/Bulan/Pekan : I /Nopember/13
Hari /Tgl : Senin, 01 Nopember 2021
Kelompok/ Usia : B/5-6 tahun
Tema/Sub tema : Binatang
Sub tema/sub-sub tema : Binatang kesayangan/ Kelinci
KD : 1.1 - 1.2 - 2.3 - 3.3 - 3.8 - 4.8 - 3.11 - 4.11 - 3.15 - 4.15
Materi :

- Menyayangi hewan ciptaan Allah SWT (NAM)
- Gerakan pengembangan motorik halus dan kasar (FM)
- Mengenal lingkungan sekitar (Kog)
- Memiliki sikap kreatif (Sosem)
- Eksperimen seni musik dan seni kriya (seni)
- Menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan (BHS)

Alat dan bahan :

- Gambar kelinci
- Krayon/pensil warna
- Pensil

Karakter :

- Mengenal perilaku baik seperti mau menyayangi hewan ciptaan Allah SWT
- Menghargai lingkungan sekitarnya

Proses kegiatan

a. Pembukaan

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Tanya jawab tentang ciptaan Allah SWT berupa hewan kesayangan dan cara menyayangnya
3. Menyanyikan lagu " kelinci "
4. PL. Menirukan gerakan kelinci melompat

b. Inti

1. Menyebutkan nama-nama hewan kesayangan
2. Mengenal ciri-ciri, perkembangbiakan, makanan dan kegunaan hewan kelinci

3. Mewarnai gambar kelinci
4. Menyaksikan video pembelajaran pada aplikasi canva tentang “kelinci” dan dipadukan metode bermain estafet bola diiringi lagu anak

c. Recalling

1. Merapikan peralatan yang telah digunakan
2. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

d. Penutup

1. Menanyakan perasaan anak selama belajar hari ini
2. Menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan
3. Guru mereview kembali pembelajaran hari ini
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

e. Rencana penilaian

1. Sikap
 1. Mau menyayangi hewan ciptaan Allah SWT
 2. Menghargai lingkungan sekitar
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Anak mampu menyebutkan ciptaan Allah berupa hewan
 - b. Dapat menyebutkan nama-nama hewan kesayangan
 - c. Dapat menyanyikan lagu “ kelinci”
 - d. Dapat mewarnai gambar kelinci sesuai kreatifitasnya
 - e. Dapat mengenal dan menyebutkan ciri-ciri, perkembangbiakan, makanan, dan kegunaan kelinci melalui video pembelajaran pada aplikasi canva dan bermain estafet bola diiringi lagu anak
 - f. Memiliki sikap kreatif

Mengetahui,
Kepala TK
Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang

Guru Kelompok B

IRWANA, S.Pd

NURHAEDAH, S.Pd

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL IV ANTANG

Semester/Bulan/Pekan : I / Nopember/13

Hari /tgl : Rabu, 03 Nopember 2021

Kelompok/ usia : B/5-6 tahun

Tema/sub tema : Binatang

Su tema/sub-sub tema : Binatang kesayangan/ Ikan

KD : 1.1 – 1.2 – 2.5 - 2.7 - 3.3 – 4.3 – 2.6 – 4.6 – 3.12 – 4.12 –
3.15 – 4.15

Materi :

- Mengenal hewan ciptaan Allah SWT (NAM)
- Gerakan mengembangkan motorik halus dan kasar (FM)
- Mengenal dan menyampaikan benda-benda yang ada di sekitar (Kog)
- Mengenal dan menunjukkan keaksaraan awal (BHS)
- Berperilaku percaya diri dan sabar (Sosem)
- Menghargai penampilan karya seni anak (Seni)

Alat dan bahan

- Gambar ikan
- Potongan kertas origami
- Lem
- Laptop
- Bola kecil

Karakter :

- Percaya diri
- Sabar menunggu giliran
- Mau bekerja sama dalam kelompok

Proses kegiatan

a. Pembukaan:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyikan lagu "ikan berenang"

b. Inti

1. Menyebutkan nama-nama ikan, tempat hidup, cara berkembang biak dan manfaat ikan
2. Mengelompokkan nama ikan sesuai huruf awalnya
3. Mengkolase gambar ikan
4. Menyaksikan video pembelajaran tentang ikan pada aplikasi canva dan metode bermain estafet bola diiringi lagu anak

d. Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Mendiskusikan perilaku yang kurang tepat pada saat melakukan kegiatan
3. Menunjukkan hasil karyanya
4. Memberi penguatan atas pengetahuan yang didapat anak

d. Penutup

1. Menanyakan perasaan anak saat kegiatan main dilakukan
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang disukai hari ini
3. Guru mereview kembali pembelajaran hari ini
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

e. Rencana Penilaian

1. Sikap

- a. Berperilaku percaya diri
- b. Sabar menunggu giliran
- c. Mau bekerja sama dalam kelompok

2. Pengetahuan dan keterampilan

- a. Anak dapat menyanyikan lagu "ikan berenang"
- b. Anak dapat melakukan permainan pesul berantai
- c. Anak dapat menyebutkan macam-macam ikan dan mengelompokkannya sesuai huruf awal
- d. Anak dapat mengkolase gambar ikan
- e. Anak dapat menceritakan tentang ikan pada video pembelajaran yang telah disaksikan pada aplikasi carya dan bermain estafet bola dengan diiringi lagu anak

Mengetahui,

Kepala TK

Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang

Guru Kelompok B

IRWANA S.Pd

NURHAEDAH, S.Pd

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL IV ANTANG

Semester/Bulan/Pekan : 1/November/13
Hari/tgl : Rabu, 05 Nopember 2021
Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Tema/Sub tema : Binatang
Sub tema/Sub-sub tema : Binatang kesayangan/ Ayam
KD : 1.1- 1.2- 2.5- 2.7- 3.3- 4.3- 3.6- 4.6- 3.12-
4.12- 3.15- 4.15

Materi :

- Mengenal hewan ciptaan Allah SWT (NAM)
- Gerakan mengembangkan motorik halus dan kasar (FM)
- Mengenal dan menyampaikan benda-benda yang ada di sekitar (Kog)
- Mengenal dan menunjukkan keaksaraan awal (BHS)
- Berperilaku percaya diri dan sabar (Sosem)
- Menghargai penampilan karya seni anak (Seni)

Alat dan bahan

- Gambar ayam
- Plastisin
- Laptop
- Bola

Karakter :

- Percaya diri
- Sabar menunggu giliran
- Mau bekerja sama dalam kelompok

Proses kegiatan

a. Pembukaan:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Melakukan tepuk ayam

b. Kegiatan Inti

1. Menyebutkan ciri-ciri, tempat hidup, cara berkembang biak dan manfaat ayam
2. Membuat bentuk ayam dan telurnya dari bahan plastisin
3. Menyaksikan video pembelajaran pada aplikasi canva tentang ayam dipadukan dengan metode bermain estafet bola dan diringi lagu anak

c. Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Mendiskusikan perilaku yang kurang tepat pada saat melakukan kegiatan
3. Menunjukkan hasil karyanya
4. Memberi penguatan atas pengetahuan yang didapat anak

d. Penutup

1. Menanyakan perasaan anak saat kegiatan main dilakukan
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang disukai hari ini
3. Guru mereview kembali pembelajaran hari ini
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

e. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Berperilaku percaya diri
 - b. Sabar menunggu giliran
 - c. Mau bekerja sama dalam kelompok
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Anak dapat melakukan " tepuk ayam"

- b. Anak dapat membuat bentuk ayam dan telurnya dari plastisin
- c. Anak dapat menyebutkan ciri-ciri, tempat hidupnya, perkembangbiakan dan manfaat ayam melalui media poster canva
- d. Anak dapat menceritakan video pembelajaran yang telah disaksikan pada aplikasi canva dan melakukan permainan estafet bola dengan diiringi lagu anak

Mengetahui,

Kepala TK

Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang

Guru Kelompok B

IRWANA S.Pd

NURHAEDAH, S.Pd





Nomor: 7956/FKIP/A-1/XXII/1443/2021
Lampiran: 1 (satu) Lembar
Perihal: Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar

D -
Makassar,

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut:

Nama	Rahmini
Stambuk	195451106437
Program Studi	Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Tempat/Tanggal Lahir	Minasaleh, 24/04/1978
Alamat	Jl. Perintis Kemerdekaan No. 144-145, Ujung Anjeng

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan tesis dengan judul "Pengaruh keajaiban terhadap sikap menggunakan mode bermain melalui media poster, canvas painting, dan produk B.O. Tik Alsiyah Aslan Athfal IV Anjeng kecamatan Manggala kota Makassar

Demikian pengantar ini kami buat atas kerjasamanya diucapkan *Jazakallahu*
Azharoh Katsiran

*Wassalamu Alaikum
Warahmatullahi
Wabarakatuh*

Makassar, 7 Jumadil Ula 1443 H
11 Desember 2021 M

Dekan

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM 860 934



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

1/05/C.4-VIII/XII/43/2021

25 Jumadil awal 1443 H

1 (satu) Rangkap Proposal

29 December 2021 M

Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak / Ibu Kepala Sekolah

TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang
di –

Makassar

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 7956/FKIP/A.4-II/XII/1443/2021 tanggal 11 Desember 2021, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : ROSMINI
No. Stambuk : 10545 1106417
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Peningkatan kemampuan berbicara anak menggunakan metode bermain melalui media poster carya pada anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang Kecamatan Manggala Kota Makassar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 15 Oktober 2021 s/d 15 Desember 2021.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Ketua LP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716



TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL IV ANTANG
KECAMATAN MANGGALA
KOTA MAKASSAR

Jln. Lo'mo Riantang No.1 Kecamatan Manggala Kota Makassar

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

No : /PCA/ /TK/ /2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irwana, S.Pd

Jabatan : Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Rosmini

NIM : 105451106417

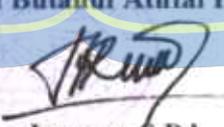
Fakultas/Prodi : FKIP/PG-PAUD

Telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang dengan judul penelitian :

“Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui media poster canva dipadukan dengan metode bermain pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang”

Makassar, 20 Nopember 2021

Kepala TK
Aisyiyah Butanul Athfal IV Antang



Irwana, S.Pd



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama : Rosmini
NIM : 105451106417
Judul Penelitian : Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui media poster canva dipadukan dengan metode bermain pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang kecamatan Manggala Kota Makassar
Tanggal Ujian Proposal : 27 September 2021
Pelaksanaan Kegiatan Penelitian : 15 Oktober – 15 Desember 2021

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru
1	25 Oktober 2021	Pengantar persuratan ke TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Antang	
2	01 Nopember 2021	Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1	
3	03 Nopember 2021	Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 2	
4	05 Nopember 2021	Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 3	
5	15 Nopember 2021	Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 1	
6	17 Nopember 2021	Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 2	
7	20 Nopember 2021	Pengambilan data sekolah dan persuratan selesainya penelitian	

Kepala Tk
Aisyiyah Bustanul athfal IV Antang

Irwana, S.Pd

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Rosmini
NIM : 105451106417
Program Studi : PG-PAUD

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10%	10 %
2	Bab 2	25%	25 %
3	Bab 3	10%	10%
4	Bab 4	2%	10 %
5	Bab 5	4%	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 13 Januari 2022

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan.


Nursinali S. Hum, M.I.P

NBM. 964 591

RIWAYAT HIDUP



Rosmini, dilahirkan di Desa Minasa Tene Kabupaten Pangkep pada tanggal 24 April 1978, dari ayahanda M. Natsir dan Ibunda Muniati. Penulis menempuh pendidikan taman kanak-kanak pada tahun 1983 di TK Periwani Kab. Pangkep, sekolah dasar pada tahun 1983-1989 di SD Inpres Kalebueng Kab. gowa,

SMP Negeri 1 Limbung pada tahun 1989-1992, dan SMA Negeri Limbung pada tahun 1992-1995. Pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan pada program studi (S1) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN